Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

DARK SUN WORLD

La BOÎTE

Affrontez le feu du Soleil Sombre...
un monde ravagé par la sorcellerie !

Un brin de savoir

Jerry Oltion

Page 1 .... *Un brin de savoir*
Nouvelle de Jerry Oltion
Page 13 .... L'aventure en carnets
un nouveau format de scénario
Page 15 .... Kluzd
Ajout au *Bestiaire Monstrueux*
Page 16 .... Wezer
Ajout au *Bestiaire Monstrueux*

Réalisation en collaboration avec Book Production Consultants, Cambridge, Grande-Bretagne.

L'éclair jaillit du ciel limpide. Jedra, occupé à marchander le prix d'une nouvelle outre, tressaillit sous le coup du brillant flash bleu qui illumina les étals de nourriture, de vêtements et de sellerie. Au même moment, un coup de tonnerre se fit entendre dans tout le bazar, retentissant sur les murs en brique des édifices bas qui entouraient ce dernier.

Jedra se retourna, les oreilles bourdonnantes, pour voir une chaise à porteurs sur le sol à seulement quelques mètres de là. L'arkhonte obèse qu'elle transportait brossait avec colère le sable sur sa robe noire de cérémonie pendant que trois esclaves redressaient frénétiquement la chaise. Le quatrième gisait sur le sol, une plaque de sable fondu bouillonnant à quelques centimètres de son corps fumant.

Jedra supposa que l'esclave avait dû trébucher et faire tomber l'arkhonte, et que ce dernier l'avait tué pour cela. Affaire classée.

L'activité s'était interrompue dans le bazar, mais reprit rapidement comme d'autres en arrivaient à la même conclusion. Jedra se retourna vers le vendeur d'eau, un vieil elfe coriace affublé d'un bandeau sur l'œil gauche, et dit : "D'accord, deux tesselles pour l'outre mais seulement si elle est pleine".

L'elfe scruta Jedra, essayant sans doute de juger à combien il pouvait faire monter ce jeune demi-elfe efflanqué, mais finalement il acquiesça. "Vendu", dit-il, et il remplit le sac en cuir, en forme de larme, au tonneau se trouvant derrière son étal, faisant attention à ne pas en renverser une goutte, pendant que Jedra puisait dans sa bourse deux fragments de pièce de céramique. C'était toute la fortune qui lui restait. S'il voulait manger aujourd'hui, il devait trouver un travail ou fouiller dans les ordures à la recherche de quelque chose qu'il pourrait vendre.

Prenant l'outre à l'elfe, il bu le quart de son contenu en deux longues gorgées, puis la passa autour de son épaule. Le poids de l'eau le réconforta. Au moins, il ne mourrait pas de soif aujourd'hui.

L'arkhonte, ainsi que la chaise et le cadavre, étaient déjà repartis quand il se retourna. Tout ce qui restait de l'incident était la petite flaque de sable vitrifié provoquée par l'éclair. Jedra, toujours curieux, donna un petit coup avec le bout de sa sandale. Un morceau de verre s'en détacha. Il faisait plusieurs centimètres de large et, quoique fin à sa périphérie, atteignait presque trois centimètres d'épaisseur en son centre.

Il se baissa et attrapa le fragment, mais faillit le laisser tomber quand il le regarda. Là, parmi les bulles et les striures, dansait la minuscule image inversée d'un thri-kreen.

Il regarda au-delà du verre. La créature en question se tenait au milieu du chemin. Son corps insectoïde à six membres, ressemblant à celui d'une mante, brillait sous la lumière du soleil alors qu'il examinait un gythka — une arme d'hast avec des lames aux deux extrémités — devant l'étal d'un armurier.

Le thri-kreen semblait ignorer la présence de Jedra et de son verre. Prudemment, de peur d'avoir moins de chance la seconde fois, Jedra regarda à nouveau à travers le verre ; se faisant, il pivota lentement en regardant défiler — à reculons — le bazar renversé. Personne ne semblait en ressentir les effets, si ces derniers existaient réellement. Jedra passa sa main libre derrière le verre pour voir s'il pouvait percevoir une sensation quelconque.

Un point de lumière intense glissa sur son poignet, et, quand il s'arrêta pour le regarder, il sentit un aiguillon vif de chaleur. Le verre l'avait brûlé !

Jedra frotta son poignet mais sourit. Le verre contenait toujours une fraction de l'éclair qui l'avait créé. Il pouvait valoir un bon prix auprès de la bonne personne. Il jeta un coup d'œil sur un étal d'épices, recouvert d'herbes et de racines. Il s'agissait, selon la rumeur, d'un point de vente du marché noir où on pouvait trouver les éléments nécessaires aux opérations magiques. Le propriétaire lui achèterait sans doute le verre.

Il fit quelques pas vers l'étal, puis s'arrêta, réalisant qu'il répugnait à se départir aussi vite de son nouveau trésor. Un elfe abâtardi et apatride, sans entraînement magique, ne se retrouve pas si souvent en possession d'objets merveilleux. Il ne doutait pas qu'il lui faudrait le vendre en fin de compte, mais la journée ne faisait que commencer et sa faim était toujours supportable. Il voulait d'abord voir ce que le verre pouvait accomplir d'autre.

Il trouva un coin tranquille juste à côté du bazar, dans une allée bordée tout du long par des maisons aux murs de brique crue. Leurs portes et leurs fenêtres en bois étaient hermétiquement closes afin de retenir l'air frais de la nuit précédente. Cet environnement donnait à Jedra la tranquillité nécessaire à son expérience.

En à peine quelques minutes, il découvrit le pouvoir principal du verre, et la raison pour laquelle il avait été brûlé. Quand l'objet était tenu à la bonne distance, il faisait apparaître les choses plus grandes qu'elles ne l'étaient réellement, cela s'appliquant également à la chaleur du soleil rouge cuivré d'Athas. La raison pour laquelle la plupart des choses ne demeuraient que des images, tandis que le soleil semblait réellement apparaître derrière le verre, restait un mystère. La même interrogation subsistait sur la cause de l'inversion des objets.

Il avait trouvé une feuille morte qui devait sans doute provenir du jardin royal. En effet, rares étaient les hommes libres, vivant dans ces maisons grossières, qui gaspilleraient de l'eau pour faire vivre une plante. Il venait juste de l'enflammer quand il sentit une présence dans son esprit comme si quelqu'un l'observait. Il avait appris à faire confiance à une telle sensation ; il leva les yeux et vit un noble humain d'environ soixante ans, qui se tenait à l'autre extrémité de l'allée l'air ébahi. Maudissant son insouciance, Jedra se leva et commença à marcher rapidement vers le bazar. L'homme devait avoir vu la feuille s'enflammer et avait dû certainement en tirer la conclusion que Jedra était en train d'utiliser le verre pour accomplir une sorte quelconque de magie.

Jedra n'était manifestement pas un arkhonte. Or, de par la loi, seuls ces derniers et le roi-sorcier lui-même avaient le droit d'utiliser la magie. Un mage pris en train de pratiquer son art pouvait être vendu en esclavage, voire même exécuté. Non habitué à la magie et à ses implications, Jedra n'avait même pas envisagé ce danger.

Il en prenait conscience maintenant. Transpirant soudain, il courut vers le bazar, espérant se perdre dans la foule, mais il avait à peine fait douze pas que le noble ordonna : "Arrêtez-le !" Ces mots poursuivirent Jedra à l'extérieur de l'allée. Il en sortit pour trouver tout le monde en train de le regarder. Aucun des innombrables vendeurs ne fit un mouvement pour l'attraper, pensant simplement qu'il était un voleur ordinaire. Mais, quand le noble sortit de l'allée derrière lui et hurla : "Un magicien, arrêtez-le !", ils passèrent à l'action.

Un demi-géant grand et massif avec des bras de la taille des jambes de Jedra lança un sac de grain de son épaule alors que Jedra passait en courant, le frappant en plein dans le dos. Il tituba en avant sous le coup mais garda son équilibre, seulement pour se retrouver bloqué par un nain compact et musculeux. La tête carrée du nain n'atteignait que la poitrine de Jedra, juste assez haut pour faire exploser sa nouvelle outre sous l'impact.

Il esquiva le nain en le contournant, mais tout le bazar semblait maintenant se mettre à ses trousses. Les ordres d'un noble avaient quasiment toujours force de loi, en particulier les ordres que les arkhontes auraient manifestement approuvé. Personne parmi la foule ne voulait être pris à désobéir de peur d'être accusé de l'avoir aidé à s'enfuir. De tels gens

se retrouvaient souvent à partager le destin de la proie.

Jedra pivota et replongea dans l'allée, évitant le nain et le demi-géant. Il renversa le noble, mais s'arrêta en dérapant quand il réalisa que le cri de ce dernier avait également ameuté d'autres gens à l'autre extrémité. Il était piégé. Il regarda des deux côtés mais ne vit que les portes closes et les fenêtres aux volets fermés des maisons qui bordaient l'allée. Pouvait-il sauter jusqu'à un rebord de fenêtre et, de là, jusqu'à un toit ? C'était peu probable, mais il ne pouvait penser essayer autre chose. Il s'accroupit pour sauter, mais ce faisant, eut la sensation d'avoir ouvert un trou dans le sol au lieu de s'élancer. Il entendit des hoquets de surprise parmi la foule et regarda vers le bas pour voir un cercle scintillant de ténèbres sous ses pieds. Il eut juste le temps d'hurler avant de passer au travers.

Bien qu'il fut retombé en équilibre sur du sable fortement comprimé, les conséquences de son saut avorté et de ce bref instant de désorientation, l'envoyèrent à terre. Il étendit ses mains pour atténuer sa chute et le verre s'envola de son poing pour se poser dans un cercle de cendres près d'une paire de bottes en cuir noir.

S'efforçant de voir dans la lumière incertaine, Jedra leva la tête pour apprendre à qui appartenaient les bottes. Un petit homme sec avec des cheveux noirs bouclés se tenait devant lui. L'homme se baissa pour ramasser le verre.

"Qui êtes vous ?" demanda Jedra tandis qu'il se levait et prenait conscience de ce qui l'entourait. Mais le cercle de cendres autour des pieds de l'homme lui en avait déjà beaucoup appris. C'était un mage, et non un arkhonte. Ces derniers tiraient leurs pouvoirs du roi-sorcier de la cité, mais les autres magiciens devaient puiser leur force vitale autour d'eux. Chaque fois que l'un d'entre eux lançait un sort, il tirait son énergie de la vie végétale et du sol fertile autour de lui. Si le mage ne faisait pas attention, il drainait toute la force vitale de la zone qui l'entourait, la réduisant en cendres.

L'homme ne répondit pas. Il examina le verre avec attention, le lâchant presque quand il vit les images renversées de la pièce glissant à travers lui. "Oh ! oh !" dit il. "C'est donc cela qui a provoqué toute cette agitation. Est-ce ton œuvre ?".

Jedra ne savait vraiment pas quoi répondre. Il regarda autour de lui et vit qu'il était dans une maison à une seule pièce. Il y avait un petit lit dans un coin, une table faite de planches et deux chaises dans un autre, un coffre en bois et une commode dans un troisième, et un bureau recouvert de parchemins, de baguettes et d'outils qui ne lui étaient pas familiers dans le dernier. Une fenêtre s'ouvrait sur une cour commune et permettait à un rai de lumière solaire d'illuminer la pièce. La fenêtre du mur opposé était close, mais Jedra pouvait entendre la foule confuse criant juste derrière. Manifestement, l'homme l'avait secouru avec une espèce de sort pour une raison que Jedra ne pouvait imaginer. Finalement, il dit simplement : "Ca se pourrait.

— Bonne réponse, dit l'homme, permets moi de me présenter. Je suis Dornal, mage et membre de l'Alliance Voilée."

Jedra pensa inventer un nom, mais il semblait inutile de mentir à un magicien. "Jedra", dit-il.

Dornal sourit. "J'ai eu raison de te secourir Jedra. Tu as des pouvoirs que l'Alliance aimerait apprendre. Tu as entendu parler de nous, n'est-ce pas ?"

Jedra acquiesça de la tête. Bien sûr qu'il en avait entendu parler. L'Alliance Voilée était supposée être une ligue de magiciens opposée au roi-sorcier et à ses arkhontes, et aux mages peu scrupuleux en général. Ils travaillaient plus à reconstituer la force vitale du monde qu'à l'utiliser pour donner du pouvoir à leurs sorts. Ils formaient un groupe secret à l'existence duquel Jedra n'avait qu'à moitié cru jusqu'à présent.

"J'étais en train de regarder à travers les volets quand je t'ai vu en train d'accomplir ton sort brûlant, reprit Dornal louchant sur les images dans le verre. Je suppose que ceci est utilisé dans le processus ?" Il se dirigea vers la fenêtre ouverte.

"Ne regardez pas le soleil !"

Le mage baissa le verre et étudia Jedra sous ses sourcils froncés.

"Il grossit les choses, même la lumière du soleil. Vous pourriez vous brûler un œil avec.

— Oh." Dornal examina le verre avec un intérêt renouvelé. "Et qu'étais-tu en train de faire avec ?

— Expérimentation.

— Bien sûr."

Un changement subtil dans le bruit provenant de l'extérieur fit aller Dornal à la fenêtre. Il regarda à travers les fissures des volets, puis se retourna soudain. "Ils ont amené des arkhontes pour trouver les sources de magie dans le coin. Nous devons y aller." Il marcha vers la commode, y prit un sac de voyage en tissu et commença à y mettre des vêtements et des affaires de valeur. Le verre lumineux alla dans le sac. Jedra le remarqua.

"Aller où ? demanda-t-il.

— Nous devons quitter la cité pendant un temps, répondit Dornal. Je risque gros à partir avec toi ainsi

à découvert. Les arkhontes peuvent suivre la trace de l'utilisation de la magie, et ils n'aiment pas être contrariés ; ils nous chercheront pendant de nombreux jours avant d'abandonner.

— Des jours !

— Eh oui. Nous serions donc avisés de rester à l'écart de leur chemin jusqu'à ce que le temps passe." Dornal tira une longue tunique multicolore de la commode et la lança à Jedra. "Voilà, mets-toi ça."

Jedra accepta, voyant là au moins un signe de sagesse. Il était sur le point de discuter l'idée de quitter la cité, quand Dornal lui jeta un sac en cuir et dit : "Garde cela hors de vue."

Jedra faillit s'évanouir quand il l'ouvrit et vit deux poignées de pièces d'argent et d'or. Il n'avait jamais tenu une seule pièce d'argent avant. Il fallait au moins douze vies pour constituer une fortune de cette taille, et au moins une pour la dépenser. Dornal devait être un magicien plutôt puissant pour confier à quelqu'un qu'il venait juste de rencontrer le soin d'une telle richesse. Et s'il en était ainsi, il en savait certainement bien plus que lui sur la manière de se préserver des arkhontes. Le garçon se débarrassa des débris de son outre et en utilisa la courroie pour attacher le sac d'argent autour de son cou, s'assurant qu'il pendait caché en dessous de sa tunique.

Dornal jeta un autre sac d'argent dans son sac de voyage, ferma celui-ci et franchit la porte de derrière. "Tu viens ?" demanda-t-il.

Jedra ne voyait pas d'autre choix, en particulier si les arkhontes étaient à sa recherche. "Je suppose", dit-il, et il suivit le magicien.

En quelques heures, il se trouva à partager la cabine étriquée du pont supérieur d'une caravane marchande se dirigeant vers Tyr. C'était à peine une caravane, en fait, tout juste un énorme chariot en bois tiré par deux mekillots tout aussi énormes — de longues et larges créatures ressemblant à des lézards, avec un cuir assez épais pour détourner les flèches. Le chariot qu'ils tiraient ressemblait à un château sur roues, complété de parapets depuis lesquels des gardes pouvaient tirer sur des pillards et des bêtes sauvages habitant le désert. A l'intérieur se trouvait un enchevêtrement de ponts et de compartiments, avec une charge utile assez importante pour contenir toutes les marchandises d'un bazar.

La cargaison du chariot comprenait également des esclaves, destinés à travailler, et probablement à mourir, sur la ziggourat construite par le roi-sorcier de Tyr. Jedra frissonna quand il pensa aux pauvres créatures entassées dans l'obscurité juste à quelques ponts en dessous du sien. Sans l'intervention de Dornal, il aurait pu lui aussi se trouver dans une situation similaire.

L'odeur âpre et musquée du cuir de mekillot envahissait la cabine par l'unique hublot d'une coudée de diamètre, mais fermer le volet aurait été pire. Ils avaient à peine quitté la cité, que Jedra était déjà en train de transpirer. Il savait que cela allait être encore pire dans le cours de la journée. Ils avaient tout l'air frais dont ils avaient besoin, même s'il avait l'odeur de la poussière et du lézard.

Ils avaient également besoin de la lumière du soleil que la fenêtre laissait passer. Dornal était en train d'examiner le mystérieux morceau de verre, le tenant à la lumière et pyrogravant des lignes sur la minuscule table dépassant du mur opposé.

"Il semble qu'il n'y ait point besoin de force vitale pour l'alimenter, dit-il. Vraiment étonnant. Qu'est-ce que ça peut faire d'autre ?

— Vous avez vu comment il agrandit les choses", dit Jedra. Il était assis sur le bord de l'unique banc de la cabine, essayant de ne pas être malade en raison du roulis du chariot.

"Oui, Oui, et il fait apparaître les choses éloignées plus petites en en renversant l'image, répondit Dornal. Je n'en vois pas l'utilité, à moins que l'on puisse vraiment rétrécir et renverser les choses. Il y a peut être un sort pour cela ?

— Je ne sais pas, dit Jedra. Je ne le pense pas.

— Tu ne le penses pas." Dornal scruta Jedra à travers le verre. "Tu sais, je crois qu'il devient fort clair que tu ne sais vraiment pas grand chose de ce... cet objet. Tu ne l'as pas fait toi-même, n'est-ce pas ?."

Jedra avait redouté cet instant. Il pensa à mentir, mais il savait qu'il serait démasqué en deux temps trois mouvements. Il répondit à contre-cœur. "Non, mais j'ai vu comment il a été fait.

— Oh c'est vrai ? Dis m'en plus. Quels furent les sorts utilisés ?"

Dornal était manifestement en train de le tester. Jedra décrivit précautionneusement comment l'arkhonte avait invoqué l'éclair et comment il avait trouvé le verre par la suite.

"Un sort d'éclair, dit Dornal d'un ton rêveur quand l'autre eut fini. Oui, je suppose qu'il y a assez d'énergie dans un sort d'éclair pour faire quelque chose comme ça, mais si un arkhonte ne le fait pas dans ce but, je suppose qu'il n'en sait pas plus que toi sur le sujet.

— Probablement.

— Et tu ne sais presque rien. Tu n'es pas un magicien n'est-ce pas ?

— Non, admit Jedra. Il ajouta avec espoir : mais je pourrai apprendre."

Dornal rit légèrement, et à son rire, Jedra sentit un frisson parcourir sa colonne vertébrale. "Oh sans doute peux-tu apprendre. Tu as le potentiel. Je peux le sentir en toi. Mais je ne vois aucune raison d'aider un concurrent." Il agita un bras et Jedra sentit ses muscles se bloquer sur place. Le chariot fit une embardée. Une des ses roues était sans doute passée dans un cercle de cendres apparu soudainement au moment où le magicien avait lancé son sort. Incapable de garder son équilibre, Jedra tomba de côté sur le banc.

Il pouvait toujours parler, mais avec effort. "Qu'êtes vous en train de faire ? demanda-t-il.

— Je reprends ce qui est mien." Dornal s'agenouilla à côté de Jedra et retira le sac d'argent qui se trouvait sous sa tunique. "Merci d'avoir passé cela aux portes de la cité pour moi, dit-il, versant dans sa main une collection de cristaux et d'amulettes qui aurait identifié de manière flagrante toute personne les portant comme un magicien. Je n'étais pas sûr que nous pourrions les passer sans problème."

Dornal avait lancé un genre quelconque d'illusion sur le sac, réalisa Jedra. Il frappa le magicien de toutes ses forces, mais ses membres liés par le sort bougeaient à peine. "Vous m'avez utilisé, siffla-t-il.

— C'est vrai. Tu as été utilisé. Mais tu vas pas mal l'être là où tu vas.

— Où est-ce ?"

En guise de réponse, Dornal regarda simplement vers le bas. Puis il agita sa main de nouveau et Jedra perdit entièrement conscience.

Jedra se réveilla au milieu de la chaleur et de l'odeur intense de dizaines de corps suants et sales. La seule lumière venait de deux fenêtres à barreaux situées sur chacune des deux portes de la soute. Ces dernières ne s'ouvraient que sur l'escalier sombre menant aux cabines. Le garçon n'avait pas besoin de lumière pour savoir où il se trouvait. Dornal l'avait vendu en esclavage, probablement pour à peine plus que le coût de son passage. Il lui avait enlevé sa tunique et il ne portait plus maintenant qu'un simple pagne.

Il se redressa et regarda autour de lui. Il y avait entre une vingtaine et une trentaine d'individus avec lui, tous liés par les poignets et les chevilles avec de lourdes menottes en cuir et attachés au mur par des cordes fixées à des colliers autour de leur cou. Jedra vit que le maître des esclaves n'avait pas été tatillon ; il y avait des humains, des nains, un elfe et même un des thri-kreen insectoïdes.

"Qu'as-tu fait pour irriter le maître du chariot ?" Il se retourna et vit une petite femme à la bouille ronde assise à côté de lui. Elle portait un bustier en plus de son pagne.

"J'ai fais confiance à un magicien", dit-il après un moment.

Elle rit, mais sans se moquer. "Ce n'est pas une idée sage", dit-elle.

Un nain situé à deux personnes de là rit ironiquement, mais pas de Jedra. Avec une voix ressemblant au son du tonnerre lointain, il dit : "Tu peux parler, arkhonte."

Les autres esclaves rirent. Jedra fixa la femme sans masquer son étonnement. Elle, une arkhonte ? "Faux", répondit elle au nain. "J'étais une guérisseuse. Mes pouvoirs sont psioniques et non magiques ; et pour être arkhonte il faut connaître la magie."

Jedra ne connaissait quasiment rien au sujet des psioniques, les capacités mentales auxquelles peuvent faire appel certaines personnes à la place de la magie. Il savait simplement que de tels pouvoirs étaient supposés ne pas nécessiter d'énergie vitale pour fonctionner. Il s'était demandé si sa propre capacité de savoir si les gens étaient en train de le regarder était psionique ou non, mais il n'avait jamais trouvé quelqu'un pouvant lui répondre.

Il était sur le point de poser la question à la femme à côté de lui, mais le nain n'avait pas fini de la railler : "Tu travaillais pour les arkhontes, dit-il, c'est pratiquement la même chose.

— Les esclaves travaillent également pour les arkhontes, lui rétorqua-t-elle.

— Mais ils t'ont payée. Avec du sang en guise d'argent", répondit le nain.

Jedra n'aurait pas, normalement, pris parti pour l'un ou l'autre camp, mais il voulait parler avec cette femme. De plus, il ne pouvait s'empêcher de remarquer qu'avec un bain et une occasion de brosser ses cheveux bruns mi-longs, elle serait plutôt jolie. Cela lui suffit pour dire : "Est-ce que cela a une importance ? Nous sommes tous esclaves maintenant."

Le nain grogna. "Ah oui, grand merci à elle, et peut être à toi aussi, hein ? Tu aimes les arkhontes, n'est-ce pas ?"

Etourdi par cette soudaine accusation, Jedra bégaya : "Euh, bien sûr que non. Enfin, je veux dire..."

Reste en dehors de ça, dit nettement la voix de la femme dans son esprit. *Je peux m'en sortir seule.* Elle reprit à voix haute : "Laisse-le en paix ; et moi aussi, ou je prendrai soin de te clore le bec.

— Peuh !" renifla le nain, mais Jedra remarqua qu'il s'était tu.

La femme reporta son attention sur Jedra. "Mais comment le fait d'avoir fait confiance à un magicien t'a-t-il au juste amené ici ?"

Jedra lui raconta toute l'histoire au sujet du morceau de verre lumineux, terminant par la trahison de Dornal..

"Il t'a dit qu'il était un de Ceux-Qui-Portent-le-Voile ? demanda-t-elle.

— C'est ça.

— Et bien ce fut son premier mensonge. L'Alliance Voilée n'est réellement constituée pour sa plus grande partie que de magiciens honnêtes. Mais ils sont aussi secrets que des voleurs quand il leur arrive d'en parler, et détestent les gens comme ce Dornal.

— J'aurai souhaité savoir ça plus tôt", répondit Jedra.

Elle rit de nouveau. "Nous voudrions tous avoir su quelque chose que nous ne savions pas, sinon nous ne serions pas là, c'est sûr. Quel est ton nom ?

— Jedra, et toi ?

— Kayan."

Jedra regarda toute la soute, mais les autres esclaves avaient perdu tout intérêt à leur sujet. Il s'inclina pour se rapprocher d'elle. Il demanda doucement : "Comment fais-tu pour parler dans mon esprit ?"

Tu veux dire émettre des pensées ? C'est un pouvoir psionique simple.

Ce n'était pas tout à fait comme entendre une voix, mais Jedra comprenait parfaitement les mots. Son intention de la questionner sur son pouvoir disparut pour laisser place à une question soudaine plus immédiate : "Quelle distance peux tu couvrir avec ce pouvoir ? demanda-t-il avec excitation.

— Cela dépend de la manière dont j'arrive à visualiser la personne avec qui je veux établir un contact, dit-elle à haute voix. Si c'est quelqu'un que je connais, je peux lui parler à peu près n'importe où. Autrement, il doit être proche.

— Alors tu peux appeler à l'aide !"

Elle hocha la tête "A qui demanderais-je ? La plupart des gens que je connais font partie de ceux qui, les premiers, m'ont mis ici. Ils penseront que c'est vraiment drôle de m'entendre maintenant.

— Mais il doit bien y avoir quelqu'un…

— Ecoute, personne de ma connaissance ne rattrapera une caravane juste pour secourir un couple d'esclaves. Alors à moins que tu connaisses quelqu'un…

— Les Jura Daï le pourraient." La voix était haute et pure, et venait de l'autre côté de la soute par rapport à Jedra. Il leva les yeux pour voir un elfe qui le fixait. Ses yeux étaient très rapprochés et son nez long et fin. Tout en lui était allongé. Même à genoux, ses membres s'étendaient presque jusqu'à Jedra. Ses cheveux roux atteignaient le sol en dépit de leurs tresses. Il était presque une version exagérée de Jedra, dont les caractéristiques elfes avaient été polies et raccourcies par son héritage humain.

"Quoi ?, demanda Kayan.

— Je suis Galar de la tribu des Jura Daï. Mon peuple viendrait pour moi s'il savait où je me trouve.

— Ils attaqueraient la caravane rien que pour toi ?"

Galar rit : "Il y a également plein de trésors à bord."

Jedra dit à Kayan : "Tu peux envoyer un message à sa tribu !"

Kayan secoua la tête. "Je ne connais personne de sa tribu. A moins qu'ils ne voyagent près de nous, je ne peux les atteindre.

— Tu peux essayer.

— Et me retrouver foudroyée, inconsciente, par les gardes ?

— Hein ? Comment pourraient-ils y faire quelque chose ?"

Elle le regarda comme s'il avait de la bave sur le menton. "Un des gardes est un psioniste. C'est une de leurs méthodes pour maintenir l'ordre parmi les esclaves. Il surveillera les tentatives de fuite.

— Oh."

L'expression de Kayan se radoucit. "Ecoute. J'essayerai tout de suite si je pensais que cela peut marcher, mais je connais mes limites. Je ne peux pas contacter un elfe quelconque pris au hasard se trouvant à l'extérieur d'ici. Ce n'est vraiment pas comme cela qu'il faut s'y prendre."

Jedra acquiesça, sentant l'espoir le quitter rapidement, mais une pensée soudaine l'empêcha de plonger dans le désespoir. "Attends une minute. Ces pouvoirs psioniques, peux-tu les enseigner ?

— Eh bien, il faut avoir certaines capacité inhérentes, mais sinon c'est possible. Pourquoi ?"

Jedra inclina la tête vers Galar : "Tu pourrais lui apprendre, il connait plein d'elfes."

Kayan regarda Jedra comme s'il venait de suggérer de s'échapper par une trappe — et qu'ensuite il la lui montrait sous ses pieds. Mais elle était esclave depuis assez longtemps pour savoir l'effet débilitant que pouvaient avoir les faux espoirs. "Bien, dit-elle précautionneusement, cela peut valoir le coup d'essayer."

Galar, découvrirent-ils rapidement, avait autant de capacités télépathiques qu'une pierre. Il ne pouvait même pas faire entendre psioniquement ses pensées dans la soute, et encore moins dans l'étendue désertique qui le séparait de sa tribu. Mais Jedra les surprit tous. Après seulement quelques heures d'enseignement dispensé par Kayan, il apprit à envoyer ses pensées à n'importe qui dans la soute, même au thri-

kreen. Son contrôle était abominable — quiconque était proche de sa cible entendait des voix embrouillées dans sa tête — mais la puissance brute de ces émissions était bien supérieure à ce qu'avait vu auparavant Kayan.

"Tu ferais mieux d'arrêter, suggéra-t-elle après un souffle télépathique particulièrement fort qui avait atteint la moitié des esclaves de la soute. Il est impossible que les gardes aient raté ça. Ils peuvent ne pas faire attention à une petite activité télépathique entre les esclaves, mais ils vont faire quelque chose si tu continues."

Jedra soupira. Il avait eu une vision fugitive de quelque chose d'incroyable en lui, puis il lui dit tout près : "Je pense que je devrais essayer de contacter les Jura Daï. Tu as admis que mon pouvoir était plus fort que le tien. Je dois être capable de les atteindre.

— Non ! répondit Kayan en frappant de son poing le plancher entre eux. Tu ne sais pas de quoi tu parles. Tes pensées non concentrées n'atteindraient même pas la première dune. Tu dois apprendre à te contrôler en premier." Elle s'appuya à nouveau contre le mur. "Attends. Attends le bon moment. Tôt ou tard une opportunité viendra et là, peut être, pourrons nous utiliser ton talent.

— Peut-être", grommela Jedra mais il supposa que Kayan avait raison. Il attendrait — mais pas longtemps.

Il apprit rapidement que la meilleure manière d'attendre — et de fuir la chaleur — était de passer le plus de temps possible inconscient. Il se radossa contre le mur et laissa les cahots du chariot le plonger dans le sommeil.

Jedra flottait sur le ventre dans une mare d'eau. Le fond était hors d'atteinte, mais l'eau était si claire que seul un léger miroitement lui indiqua qu'il voyait à travers autre chose que de l'air. Il dériva paisiblement, observant son ombre glisser sur le sable en dessous. Mais quand une autre ombre vint assombrir la sienne et qu'il se retourna pour voir de qui il s'agissait, il se retrouva en train de couler.

Il agita ses bras et ses jambes, mais l'eau ne pouvait le soutenir. Il n'avait pas respiré pendant qu'il dérivait, et il avait maintenant désespérément besoin de respirer mais il ne pouvait pas.

L'ombre étrangère s'étendit vers lui et Jedra sentit soudain une main attraper son bras et le tirer vers le haut. Sa tête perça la surface, et hoquetant pour respirer, il cligna des yeux d'étonnement devant son sauveur. C'était Galar, toujours enchaîné aux poignets. Mais derrière lui, Jedra pouvait voir toute une tribu d'elfes, avec leurs tentes gaiement colorées, leur troupeau de long bétail reptilien nommé kank et leurs enfants élancés jouant dans le sable…

Jedra s'assis sursautant, momentanément désorienté de se retrouver dans la soute à esclaves de la caravane marchande. Il avait vu une tribu d'elfes ! Il pouvait toujours la voir nettement dans son esprit.

Son cerveau endormi aurait-il pu utiliser un genre quelconque de vision psionique pour localiser les Jura Daï ? C'était possible ; Kayan lui avait dit qu'il avait d'autres talents non maîtrisés en plus de la télépathie. Jedra se tourna pour lui poser la question, mais elle était toujours endormie. Mais, maintenant qu'il utilisait de nouveau ses yeux, l'image dans son esprit commença à s'estomper. Il ferma ses yeux et essaya de se concentrer. C'était cela, ils étaient là, toute une tribu d'elfes campant près d'une oasis du désert. Il pouvait toujours les voir, mais il ne pourrait conserver cette vision très longtemps.

C'était maintenant ou jamais. Se concentrant intensément sur les elfes de sa vision, il essaya de focaliser ses pensées de la manière que Kayan lui avait apprise. Il sentit un signe de reconnaissance, le léger tiraillement d'un "contact". C'était assez. Il fit appel à toute l'énergie qu'il pouvait rassembler en une seule pensée :

Galar des Jura Daï est retenu prisonnier dans une caravane à un jour d'Urik sur la route de Tyr.

Le châtiment vint soudainement et avec une telle intensité que Jedra hurla comme s'il était en train de brûler vif, car c'était exactement ce qu'il ressentait. Il se tordait dans des souffrances atroces, sentant sa peau se détacher en lambeaux de flammes. La douleur était pire que tout ce qu'il avait imaginé comme possible. Elle s'intensifiait sans cesse, allant bien audelà de que ce qu'il aurait réellement ressenti avec le feu. Un vrai feu l'aurait tué à ce stade.

La douleur disparut ensuite aussi soudainement qu'elle était venue. Jedra s'effondra sur le plancher, suffoquant.

Kayan le souleva pour poser sa tête sur ses genoux.

"Tu as essayé, dit elle.

— Un rêve, Jedra murmura à travers le souvenir de la douleur. J'ai vu des elfes dans un rêve, j'ai vu ma chance.

— La chance pour nous d'être tous punis", grommela le nain, regardant la porte avec circonspection. Mais aucun garde n'apparut.

Galar regarda Jedra et demanda "Les as-tu atteint ?

— Je ne sais pas." Tout le corps de Jedra frissonna involontairement avec le relâchement de la tension. "Je ne pourrais le dire."

Galar demanda à Kayan : "Pourrait-il vraiment les avoir vus dans un rêve ?"

Elle haussa les épaules. "Qui sait ? C'est possible, je suppose. Qu'as-tu vu ?"

Jedra décrivit le camp, avec ses tentes colorées et ses enclos pleins de kanks.

"Des tentes colorées ? demanda Galar.

— Rouges, vertes et jaunes avec des bannières bleues et jaunes flottant au-dessus de leur sommet", répondit Jedra.

Galar secoua la tête tristement. "Je ne sais pas ce que tu as vu, si tu as vraiment vu quelque chose, mais les tentes des Jura Daï sont de la couleur du sable. Leurs seules marques sont les totems de la tribu sur leurs parois." Galar tendit son bras pour leur montrer le tatouage sur son poignet, un nuage de pluie stylisé avec des dagues en guise de gouttes de pluie.

"Oh, dit Jedra en se remettant en position assise. J'ai été stupide. Je suis désolé.

— Ce n'est pas grave, répondit Kayan. Tu ne pouvais pas savoir. J'aurai sans doute fait la même chose à ta place.

— Je ne pouvais pas savoir, dit Jedra morose. Ça pourrait être ma devise.

— Ne sois pas aussi dur avec toi même, dit-elle. Tu es en train d'apprendre.

— Oh oui. Je serai un maître au moment où je périrai sur la ziggourat." Ceci dit, Jedra se détourna et refusa de répondra à d'autres paroles de réconfort.



Le chariot continuait à rouler. Fatigué, Jedra dormit, cette fois sans rêver d'elfes, et quand il se réveilla c'était déjà le matin. Les gardes apportèrent des écuelles d'eau en bois et des jattes de gruau peu épais, mais Jedra en avait à peine mangé la moitié quand ils le délièrent et le menèrent sur les ponts supérieurs du chariot. Il s'attendait à être amené chez le psioniste et réprimandé pour son offense, aussi fut-il surpris quand le garde le conduisit vers la cabine qu'il avait partagée pendant une courte période avec Dornal. Le garde frappa et le mage lui-même vint ouvrir la porte.

"Bien le bonjour, dit Dornal en s'écartant. Entre donc." Le garde poussa Jedra et il tituba dans la pièce.

"Merci," dit Dornal, jetant au garde une pièce d'argent. Jedra s'étrangla. C'était probablement plus d'argent que ce que l'homme pouvait gagner en un mois ; Dornal achetait manifestement son silence. Rassuré, le garde s'en alla et ferma la porte derrière lui.

"Tu m'as fait des cachotteries, entama Dornal presque sur le ton de la conversation. Tu n'aurais pas dû te comporter ainsi, car maintenant je vais devoir utiliser des méthodes moins subtiles pour obtenir les informations dont j'ai besoin." Il agita ses mains et Jedra sentit une fois de plus ses muscles se bloquer sur place.

Le chariot fit une embardée. Il se sentit basculer vers l'avant et essaya instinctivement d'utiliser ses mains pour garder son équilibre. Paralysés par le sort, ses bras ne bougèrent pas, mais il n'en garda pas moins son équilibre. Dornal, en face de lui, trébucha en arrière, comme si Jedra était en fait en train de le pousser.

"Qu'est-ce que ..?" demanda l'homme étonné. Il se rétablit et agita de nouveau ses bras, juste au moment où Jedra essayait frénétiquement d'imaginer un poing heurtant violemment le magicien. Dornal fut secoué par le coup, mais le sort liant, qu'il venait de renouveler, saisit le garçon avec la force d'un poing de géant ; il tomba face contre le plancher, le cognant avec un bruit sourd. Du sang dégoulina de son nez et il lui semblait qu'il s'était mordu la langue.

"Tes trucs pitoyables ne t'aideront pas, jeune homme", grommela Dornal, frappant Jedra de manière répétée jusqu'à ce que le demi-elfe s'évanouisse presque sous la douleur de côtes cassées et d'un crâne facturé. Jedra essaya de crier, mais le sort liant ne le lui permettait pas. Il essaya de frapper psioniquement, mais la douleur l'empêcha de se concentrer.

Satisfait au moins du fait que Jedra fût maîtrisé, Dornal le tira par les talons vers la tache de lumière solaire qui filtrait à travers le hublot. Jedra sentit la chaleur sur son dos nu, puis une brûlure soudaine. Dornal était en train d'utiliser le verre lumineux sur lui.

"Maintenant, dit Dornal, tu vas me dire tout ce que tu sais."

Il relâcha assez le sort liant pour permettre à Jedra de parler. Le jeune homme reprit sa respiration en un long cri gargouillant. Finalement il retrouva sa voix. "Stop, hurla-t-il, tournant sa tête assez loin pour voir le magicien s'agenouiller sur lui. Je vous dirai tout ce que vous vous voudrez !

— Tu me diras la vérité, dit Dornal, promenant lentement le point de chaleur à travers le dos de Jedra. Commence par les autres pouvoirs que tu as et la manière dont tu les invoques."

Maudissant la douleur et pleurant, Jedra dit à Dornal le peu qu'il savait, mais manifestement le magicien ne le croyait pas. Il tint le verre au-dessus du dos du jeune homme, en demandant plus, jusqu'à ce que Jedra souhaitât posséder un savoir caché quelconque afin de le révéler à Dornal pour que la torture s'arrête.

Finalement, Jedra hurla : "Je n'en sais pas plus ! Tuez-moi ou laissez-moi partir, mais arrêtez de me torturer."

Dornal s'appuya en dehors de la lumière du soleil et se frotta légèrement les sourcils avec le bord de sa main. "Tu n'es pas en position de faire des demandes, reprit-il. D'un autre côté, je commence à penser que tu dis la vérité." Il infligea à Jedra une dernière brûlure juste par malveillance, puis alla à la porte et appela le garde afin que le jeune homme soit remis dans la soute.

Cette fois ses blessures étaient réelles. Jedra était à peine conscient d'avoir été de nouveau enfermé, d'être touché par des mains chaudes, de Kayan et de Galar débattant de ses blessures. Il voulait seulement mourir.

Mais même la mort lui était refusée. Jedra sentit la force l'envahir, avec la même inflexibilité avec laquelle elle était sortie, soignant et revitalisant ses blessures. Cela prit du temps. Il était conscient que le chariot se déplaçait de nouveau et que le jour se transformait en nuit. Il était conscient que Kayan l'avait tenu tout ce temps. Elle était en train de faire cela, il le sut. Elle lui prêtait sa force.

Il s'éveilla avec l'aurore, douloureux et affamé, mais guéri. Kayan semblait amaigrie par la fatigue. Quand le garde vint avec la nourriture et l'eau il la fit manger et lui donna une grande partie de son eau en dépit de ses protestations sur le fait qu'il en avait bien plus besoin qu'elle.

"Tu m'as donné trop de ta force," dit il. Puis, plus doucement : "Je ne savais pas qu'une telle chose était possible.

— Bien sûr que cela l'est, répondit-elle. C'est comme ça que les soins fonctionnent. Tous mes pouvoirs sont de cette nature. Partage des pensées, partage de capacités, partage de la santé — tout est similaire.

— Partage de capacités ?"

Elle haussa les épaules. "Bon, si tu peux faire quelque chose que je ne peux pas faire, et si je peux faire quelque chose que tu ne peux pas faire, nous mettons nos têtes l'une contre l'autre et accomplissons les deux en même temps."

Jedra pouvait sentir une soudaine excitation se développer en lui. "Qu'est-ce que cela donne si nous essayons de partager la même capacité ? Cela la rend-elle plus forte ?

— Cela dépend de ce qu'on essaye de faire. Pourquoi ?

— Que ce passerait-il si nous essayions tous les deux d'appeler les Jura Daï ?"

Kayan grogna. "Voudrais-tu oublier cette idée ? Cela ne t'as pas suffi d'être quasiment tué ?

— Non, si nous pouvons y arriver cette fois. Ecoute, tu as le contrôle dont nous avons besoin pour atteindre réellement quelqu'un. J'ai le pouvoir de nous y emmener même si nous ne savons pas exactement ce que nous cherchons. J'étais proche la dernière fois, je sais que je l'étais. Un petit peu plus de contrôle et j'aurai établi le contact.

— C'est ce que tu crois.

— Je le sais.

— Si tu as tort, nous subirons tous les deux la réaction des gardes. Je ne pourrai pas te soigner de nouveau si je suis atteinte également."

Le nain parla. "Qu'il ait tort ou raison, vous feriez mieux de faire attention aux gardes avant de tenter quoi que ce soit. Une autre tentative de fuite et ils nous puniront sans doute tous. Et s'ils le font, je vous promets que vous le regretterez.

— Nous devons tenter quelque chose, répondit Jedra. Nous devons nous échapper de cette caravane avant d'être à Tyr.

— Je ne vois aucune objection à m'échapper, reprit le nain. Mais assurez-vous que nous nous échappions vraiment quand vous allez essayer.

— Il a raison, dit Kayan. C'est un long voyage. Nous pouvons attendre la meilleure opportunité.

— Je ne souhaite pas attendre.

— Eh bien tu devras attendre quand même, répondit-elle, car je ne vais pas t'aider pour que tu sois blessé de nouveau."

Jedra appela Galar à l'aide du regard, mais l'elfe tendit ses fines mains en un geste qui en disait autant que des mot : "Que pouvons-nous y faire ?"

Sur le coup de midi, la caravane arriva à un avant-poste. Les esclaves pouvaient entendre les hurlements de joie des gardes du chariot, qui se transformèrent vite en cris de consternation quand ils remarquèrent que le lieu avait été récemment pillé. Le chariot s'arrêta juste assez de temps pour que les gardes passent les ruines au crible, puis redémarra. La nuit suivante, quand ils amenèrent l'eau, les écuelles étaient à moitié pleines. Les esclaves se plaignant, les gardes grognèrent. "Soyez déjà heureux d'en avoir. Les pillards ont empoisonné le puits. Nous sommes tous aux demi-rations jusqu'au prochain avant-poste."

Les esclaves avaient déjà droit au strict minimum ; la moitié de celui-ci était à peine suffisante pour les garder en vie. Une journée et demi passa ainsi avant qu'une tempête de sable ne surgît du désert profond et les força à s'arrêter et à rester là pendant deux jours, à écouter le mugissement du vent chargé de sable martelant les écoutilles closes du chariot. Le second jour, ils n'eurent plus du tout d'eau.

Leurs bouches et leurs langues étaient trop gonflées pour leur permettre de parler. *Ils ont laissé tombé leur cargaison,* dit Kayan dans l'esprit de Jedra quand le moment de la distribution d'eau du soir arriva et que les gardes ne se montrèrent pas. *Maintenant, ils gardent ce qui reste pour eux.*

— *Je pense que le moment est venu d'essayer d'appeler à l'aide,* répondit Jedra.

— *Non.*

— *Pourquoi pas ? Nous n'avons rien à perdre, n'est-ce pas ? Nous allons mourir dans cette soute dans un jour ou deux, à moins que nous fassions quelque chose.*

Kayan ne dit rien. Jedra pouvait entendre sa respiration difficile dans l'obscurité à côté de lui.

Nous pourrons au moins dire que nous avons essayé.

Après un long moment elle répondit : *Voyons si nous pouvons essayer et vivre pour le raconter plus tard.*

La convergence ressemblait un peu à un partage de pensées, mais cette fois leurs consciences combinées grandirent jusqu'à ce qu'elles ne forment qu'une seule entité incroyablement puissante. La soute des esclaves prit une consistance miroitante plus tout à fait matérielle, comme si le lien entre Jedra et Kayan existait sur un plan supérieur qui n'était que faiblement lié à la réalité. Cela ressemblait beaucoup au rêve sub-aquatique au cours duquel Jedra avait vu les elfes.

A la différence de ce rêve, ils pouvaient se déplacer librement, dirigeant leur attention sur ce qu'ils désiraient. Prudemment, de peur d'alerter le garde psioniste de leur présence, ils passèrent à travers les parois du chariot en direction du désert, à la recherche d'une tribu d'elfes.

La tempête de sable n'était qu'un souffle se déplaçant, rien de plus. Dans le rêve, Jedra et Kayan devinrent un rapide oiseau aux ailes lisses s'élançant vers le désert. Les esprits d'autres voyageurs étaient de grands puits dans lesquels ils pouvaient se glisser, se retrouvant à regarder par des yeux étrangers l'intérieur de chariots ou de tentes. Aucun n'appartenait aux elfes qu'ils cherchaient. Ils scrutèrent en s'éloignant, en décrivant des spirales toujours plus grandes, laissant la tempête derrière eux et filant sur les dunes plus rapidement que n'aurait pu le faire n'importe quel oiseau réel. Ils s'élevaient de plus en plus haut pour voir plus de désert d'un seul coup — jusqu'au moment où finalement ils trouvèrent un énorme puits mental conduisant vers des dizaines de tentes blotties à la base d'une dune massive.

Les tentes auraient été difficiles à localiser si le paysage onirique n'avait pas exagéré leurs proportions, car elles étaient du même jaune grisâtre que le sable. Leurs parois étaient décorées avec des nuages stylisés desquels pleuvaient des dagues, symbole que Galar leur avait montré.

Nous les avons trouvés ! pensèrent-ils ensemble. Ils descendirent vers la plus grande tente, se retrouvant attirés dans l'esprit de l'elfe qui s'y trouvait. Ils regardèrent par ses yeux pour voir un barde jouer d'une harpe pour une douzaine ou plus d'elfes se reposant sur des couvertures tissées. Les vêtements des elfes contrebalançaient le manque de couleur de leurs tentes ; les hommes et les femmes portaient des blouses et des pantalons amples et polychromes. La vie dans le désert avait tanné d'un brun sombre leur peau desséchée.

L'hôte de Jedra et de Kayan pris conscience de leur présence et ils émirent rapidement : *Galar des Jura Daï est esclave dans une caravane prise dans une tempête de sable à cinq jours d'Urik sur la route de Tyr.*

Ils n'eurent pas le temps d'entendre la réponse. La tente et ses occupants tournoyèrent comme s'ils étaient pris dans un tourbillon de vent, et subitement

Jedra et Kayan étaient de nouveau en train de dériver dans le désert. *Le garde,* réalisèrent-ils, *il a entendu notre message.*

Un tourbillon dansait sur les dunes devant eux : l'attaque du garde sur leurs esprits était visible dans le paysage du rêve. Kayan et Jedra redevinrent un oiseau, tournoyant autour du tourbillon en cherchant une faille quelconque où ils pourraient lancer une attaque de leur cru.

A l'intérieur, dit la partie qui demeurait Kayan, *directement dans son esprit.*

Ils s'élevèrent jusqu'au sommet puis plongèrent dans le centre du puits. Le tourbillon se tordit comme un serpent, essayant de les rejeter, mais ils étaient plus rapides. Quand ils atteignirent le fond du puits, ils grandirent et étendirent leurs ailes avec la force que Jedra avait découvert quand Dornal l'avait attaqué. Le tourbillon éclata en fragments, laissant une ombre sombre de lui-même à sa place. Jedra et Kayan se glissèrent dans celle-ci et se retrouvèrent dans une caverne silencieuse et non protégée. Ils avaient rendu le garde inconscient.

Tuons-le, dit Jedra.

— *Non, soignons-le, ainsi personne ne saura ce qui s'est passé,* répondit Kayan, *y compris lui-même.*

Ils se frayèrent un chemin à travers les sombres cavernes de l'esprit du garde, fermant des sections entières alors qu'ils passaient. Ils lui laissèrent juste assez de capacités psioniques pour contrôler les esclaves mais pas assez pour les blesser. Ils ôtèrent de sa mémoire tout souvenir de la bataille. Ils le laissèrent ronfler paisiblement dans sa cabine, puis dissolvèrent leur lien.

Sortir de la convergence ressemblait à la perte de la moitié de son intelligence. Jedra souhaitait se lier de nouveau immédiatement, mais la fatigue nouvelle de son corps déshydraté l'avertit qu'il avait payé un prix suffisant pour leur augmentation temporaire. Refaire cette opération devrait attendre de meilleurs jours.

La tempête de sable se dissipa dans la nuit et le chariot se remit en route le jour suivant atteignant un autre avant-poste dans la soirée. Celui-ci était toujours occupé et pour la première fois en trois jours, les esclaves reçurent de l'eau. Leurs forces revenaient lentement, et Jedra et Kayan commencèrent à espérer qu'ils pourraient survivre assez longtemps pour apprendre si leurs efforts avaient porté ou non leurs fruits.

Au début, les autres esclaves ne furent même pas conscients de ce que Jedra et Kayan avaient accompli, mais, comme cela était déjà fait, ils décidèrent finalement d'en parler à leurs compagnons de captivité. Tout d'abord, les autres furent prudemment optimistes, mais quand un autre jour passa sans action, leur humeur commença à devenir exécrable.

"Les elfes ne viendront pas, dit l'un.

— Nous ne savons même pas s'ils existent, dit un autre.

— On aurait pas dû faire confiance à un gamin demi-elfe, marmonna un troisième.

— Un demi-elfe et une arkhonte, rajouta le nain, nous nourrissant de faux espoirs pour que nous pensions qu'ils sont avec nous."

Galar prit la parole. "Si mon peuple a entendu l'appel, il viendra.

— Ils ont entendu, dit Jedra. Donnez leur le temps ; ils ont un long voyage à faire." Mais intérieurement, il se demanda. Viendront-ils ?

Il eut sa réponse le soir même, quand une soudaine agitation se répandit sur les ponts supérieurs. Des cris et des bruits de course résonnaient jusqu'au bas de l'escalier menant à la soute. Le chariot fit une embardée pour s'arrêter alors que le crépitement bruyant du tonnerre éclatait dans l'air.

"Lions-nous", dit Kayan dans un souffle et, quasiment immédiatement, elle et Jedra furent de nouveau en convergence. Le chariot perdit de sa substance. Leurs consciences s'éloignèrent et s'élevèrent pour observer la bataille.

Le désert était recouvert d'elfes et de leurs kanks ressemblant à des scarabées. Les pillards armés dévalèrent comme des fourmis sur les flancs du chariot, hachant les gardes avec des épées et les submergeant par leur nombre démentiel. Un aigle argenté aux ailes iridescentes volait à travers le paysage onirique, soufflant du feu sur les défenseurs ; les elfes avaient également un psioniste. Un minuscule tourbillon s'éleva vers lui — le gardien du chariot grandement diminué retournant à l'attaque — mais quand ils se joignirent à la bataille un troisième combattant pénétra dans le rêve.

Une chauve-souris géante noire arriva. Mais elle avait une texture différente de celle de l'aigle ou du tourbillon. Un flou aux bords estompés régnait autour d'elle, comme si elle était quelque part moins tangible que les autres. Son visage était visiblement humain.

Dornal, réalisa Jedra. *Aurait-il également des pouvoirs psioniques ?*

— *Il combat avec la magie,* répondit Kayan. *C'est pourquoi il ne ressemble pas aux autres.*

Son insubstantialité en vision psionique n'affectait manifestement pas sa capacité à rentrer dans le combat. La chauve-souris s'éleva au-dessus de l'aigle et du tourbillon, jetant sur eux des éclairs ressemblant à des lances. Elle attaquait sans discernement, les

détruisant par des coups multiples jusqu'à ce que l'aigle tombe en fumant du ciel et que le tourbillon s'évanouisse dans le néant.

Puis elle tourna son attention vers Jedra et Kayan. Ils avaient de nouveau plané en altitude comme un oiseau, mais alors que la chauve-souris s'élevait vers eux, leur intellect combiné fabriqua une barrière, une feuille de verre qui piégea la fureur des éclairs et tint à distance la chauve-souris.

Le verre-éclair, pensa Jedra. Exultant de la découverte de ses nouvelles capacités, il tordit le verre pour imiter la forme du morceau qu'il avait trouvé dans le bazar. La chauve-souris en dessous d'eux fut soudainement chauffée à blanc, flamboya et disparut dans un nuage de fumée grasse.

Le paysage onirique fut secoué comme par un tremblement de terre. Jedra et Kayan sortirent de la convergence pour trouver la soute des esclaves remplie de pillards elfes, deux d'entre eux coupant leurs liens.

Le chef des elfes, un combattant fortement musclé qui saignait d'une demi-douzaine de coups d'épée, entra dans la soute. Il grimaça en voyant Galar et dit : "Tu ressembles à un mort qui marche.

— On le serait à moins", répliqua Galar et les deux s'embrassèrent comme deux frères qui se seraient perdus de vue depuis longtemps.

"Vous êtes tous libres, dit le combattant elfe aux esclaves, mais ne prenez rien avec vous. Tout ce qu'il y a dans ce chariot appartient maintenant aux Jura Daï."

Galar fit un signe de tête en direction de Jedra et Kayan. "Ce sont ceux qui vous ont appelés."

Le combattant salua le demi-elfe et l'humaine. "Dans ce cas, vous pouvez prendre ce que vous voulez et voyager avec les Jura Daï jusqu'à ce vous atteigniez la sécurité des vôtres.

— Merci, dit Jedra. Il y a une chose en particulier que j'aimerai retrouver." Il prit la main de Kayan et la mena hors de la soute, se frayant un chemin dans l'escalier menant aux cabines, obstrué par les elfes déjà en train d'embarquer la cargaison du chariot, pour arriver sur le pont des passagers.

De la fumée s'échappait de sous la porte de la cabine de Dornal. Ils l'ouvrirent précautionneusement, retenant leur souffle devant la puanteur de la viande brûlée et regardant à l'intérieur pour voir le corps du magicien gisant sur le sol, sa chair carbonisée se détachant de ses os mis à nu.

Horrifié par le spectacle mais incapable de regarder ailleurs, Jedra pénétra dans la pièce. Le sol était légèrement roussi autour du corps, comme si le magicien avait été brûlé de l'intérieur.

Comment avons-nous pu faire une telle chose ? chuchota-t-il à l'esprit de sa compagne.

Un talent natif peut être imprévisible, répondit Kayan.

Jedra fixa le corps jusqu'à ce qu'il fût obligé de reprendre son souffle, puis dit finalement : *Je crois que nous avons besoin de l'apprivoiser.*

Le verre-éclair reposait sur le sol près d'une main crispée. Jedra le ramassa et se retourna, mais le sac de voyage de Dornal ouvert sur le banc le fit s'arrêter. Il le redressa, et, avec le tissu, vinrent deux petits sacs en cuir. L'un contenait les amulettes magiques et l'autre était plein d'argent.

Jedra prit les deux sacs et quitta la pièce. *Cela nous sera probablement utile là où nous allons,* dit-il en fermant la porte derrière lui.

"Où-est-ce ? demanda de vive voix Kayan.

— Un endroit quelconque où nous pourrons trouver un véritable membre de l'Alliance Voilée", dit-il. Il ouvrit le chemin à l'intérieur du chariot puis descendit la passerelle vers le sable où les elfes entassaient leur butin.

Kayan cligna des yeux sous la lumière soudaine. "Pourquoi l'Alliance ? demanda-t-elle.

— Parce qu'il y a tant de choses que nous ne connaissons pas," répondit Jedra. Il vit sa perplexité et poursuivit. "L'ignorance m'a mis dans ces problèmes. Si tu n'avais pas été là je ne m'en serai jamais sorti. Mais, même maintenant, j'en sais juste assez pour être dangereux. Si je… si nous voulons survivre dans ce monde, nous avons alors besoin de maîtriser les forces qui le gouvernent, et pour cela nous avons besoin d'un tuteur.

— Nous ?", demanda-t-elle.

Jedra grimaça. "Ben, après tout ce par quoi nous sommes passés, je pensai juste que… suis-je en train de supposer quelque chose que je ne devrais pas ?"

Elle inclina la tête et sourit. "Non. Ce "Nous" sonne bien à mes oreilles."



Une aventure en carnets

Ce livret et les deux carnets à spirales dans la boîte constituent une unique aventure intitulée *Un brin de savoir*. Ces trois volumes pris ensemble présentent un nouveau style de scénarios connu sous le nom d'aventures en carnets.

Ce livre, appelé le *Livret narratif*, contient une nouvelle du même nom (que vous venez sans doute de lire), cette introduction à l'aventure et deux pages du genre bestiaire monstrueux pour les monstres particuliers au scénario. Les carnets à spirales sont le *Carnet du Maître de Donjon* et les *Cartes d'aide de jeu*.

Le maître de donjon doit garder le *Livret narratif* et le *Carnet du Maître de Donjon* en sa possession. Les *Cartes d'aide de jeu* sont là pour que les joueurs les regardent pendant l'aventure mais seulement sous la direction du Maître de Donjon.

La nouvelle

Un brin de savoir de Jerry Oltion sert d'introduction au scénario pour vous comme pour les joueurs. Elle ne raconte en rien l'histoire de l'aventure, donc elle ne donne aucun indice — laissez tous les joueurs la lire avant de commencer, s'ils sont intéressés. Les personnages de la nouvelle ne sont pas les personnages principaux de l'aventure, pas plus qu'ils n'apparaissent en tant que PNJ. Le scénario commence en fait quand la nouvelle s'achève. Dans ce cas, les personnages-joueurs sont les autres esclaves du chariot de la caravane. Ils peuvent, ou pas, avoir été impliqués dans les activités décrites dans la nouvelle, mais cela n'a aucune importance. Maintenant, ils sont sur le point d'être livrés à eux-mêmes dans le désert, ce qui constitue le point central du scénario.

Les personnages

Le scénario est recommandé pour quatre à huit PJ, tous devant être du troisième niveau (c'est-à-dire des novices). Le MD devrait suggérer aux joueurs qu'au moins un des personnages soit un psioniste. Avec cela à l'esprit, les joueurs sont libres de créer les personnages qu'ils désirent. Pour une meilleure interprétation des rôles, le MD devrait également concevoir une raison quelconque pour laquelle ils sont maintenant esclaves dans ce chariot. Par exemple, un gladiateur nain pourrait avoir reçu l'ordre de gagner un combat crucial ou autre — quand il perdit, il fut jeté en esclavage. Rappelez-vous qu'aucun des personnages-joueurs n'est un des personnages principaux de la nouvelle.

Les personnages n'auront ni équipement ni argent avec eux — ainsi cette partie de la création de personnage peut être ignorée. Toute chose qu'ils voudront utiliser pendant l'aventure devra être le fruit d'une récupération au cours du scénario.

Il n'est pas important que les personnages-joueurs se connaissent les uns les autres avant que l'aventure commence. En fait, étant donnée la situation au début de l'aventure, il est raisonnable de supposer qu'ils se sont rencontrés pour la première fois quand l'aventure commence.

Les carnets

Les deux carnets à spirales renferment le scénario. L'information concernant chaque rencontre est condensée sur une seule page que le MD peut regarder et consulter rapidement. Les joueurs ont également une série de cartes avec des plans et des illustrations sous la main, afin de les utiliser et de s'y référer à leur gré au lieu de fourrer leur nez dans un livre dont le MD a besoin.

Les *Cartes d'aide de jeu* contiennent des illustrations et des schémas qui correspondent aux rencontres de l'aventure. Le *Carnet du Maître de Donjon* contient le texte et les directives auxquels il a besoin de se référer pour l'aventure. Il fournit l'environnement, des notes pour l'interprétation des PNJ, et des caractéristiques de jeu pour chaque rencontre, expliquant au MD tout ce qu'il a besoin de savoir pour mener efficacement les personnages-joueurs à travers cette aventure.

Chaque page du *Carnet du Maître de Donjon* couvre une rencontre de l'aventure. Ces informations sont organisées de la manière suivante :

Mise en place. Cette section indique au MD comment préparer la rencontre à venir. Elle peut contenir des informations sur l'allure, le fait de dire aux joueurs de prendre une certaine carte dans leur livre, ou d'autres renseignements vitaux pour le MD.

Actions. Les diverses actions sur les pages du *Carnet du Maître de Donjon* s'expliquent d'elles-mêmes. Chacune détaille une certaine partie de la rencontre décrite sur la page. Il peut y avoir une ou



plusieurs sections actions par page.

Jeu de rôles. Ces notes sont données pour intensifier l'interprétation des rôles, aussi bien pour le MD que pour les joueurs. La *Boîte de DARK SUN™* est prévue pour des joueurs expérimentés, qui sont familiers avec aussi bien la deuxième édition d'AD&D® qu'avec les nuances d'une interprétation efficace des rôles. Incorporez ces notes le long de la rencontre quand cela est approprié. Il peut ne pas y avoir de section jeu de rôles pour chaque rencontre.

Paramètres. Cette section fournit des paramètres de jeu pour toute créature qui pourrait être affrontée ou abordée d'une autre manière pendant la rencontre. Les scores de caractéristiques, les paramètres de combat, les listes de sorts et de pouvoirs psioniques et les points d'expérience gagnés sont présentés pour toutes les créatures rencontrées. S'il y a un trésor, il sera également indiqué à ce paragraphe.

Ensuite. Une fois qu'une rencontre particulière est achevée, cette section dit au MD où aller ensuite. Elle peut donner également certaines informations par exemple sur l'allure ; certaines rencontres sont extrêmement importantes et doivent, de ce fait, se voir consacrer assez de temps. D'autres sont moins importantes et doivent être jouées plus rapidement pour maintenir l'intérêt des joueurs pour l'aventure.

Modification des rencontres

Les rencontres données ici sont équilibrées pour un groupe d'aventuriers de la taille et du niveau recommandé. Cependant, comme il s'agit d'une aventure d'introduction, il est important que les joueurs butent au moins sur chaque rencontre qui y est présentée (ils ne doivent pas forcément surmonter chaque obstacle, mais ils doivent au moins être confrontés à chacun d'entre eux). Si les personnages-joueurs sont devenus plus faibles et qu'ils pourraient ne pas survivre jusqu'à la fin de l'aventure, le MD devrait modifier les rencontres pour les rendre moins difficiles. Il peut souhaiter rendre la localisation d'eau ou de nourriture plus facile ou réduire le nombre de monstres rencontrés.

Références aux règles

L'aventure *Un brin de savoir* est centrée sur la survie en milieu aride. Soyez familiarisé avec le chapitre sur les *Temps et déplacement* dans le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Livret de règles* de *SOLEIL SOMBRE* pour mieux traiter les déplacements à travers le désert, la localisation de l'eau et des sources de nourriture, et les effets de la déshydratation si cela devient un problème chez les personnages-joueurs. Comme les psioniques sont assez courants parmi les personnages-joueurs, les personnages-non-joueurs et les monstres, revoyez également les règles des pouvoirs et du combat psioniques présentées dans le *Manuel Complet des Psioniques*.

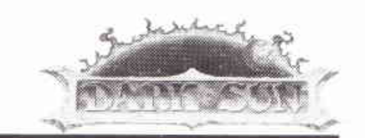
Conclure l'aventure

Après la carte n° 24 dans le *Carnet du Maître de Donjon*, l'aventure est finie. A cet instant, les personnages-joueurs auront connu directement nombre des choses qui rendent les étendues désertiques d'Athas aussi bien intéressantes que mortelles. Les joueurs n'ont ensuite que l'embarras du choix en ce qui concerne leurs personnages — de nouvelles rencontres et aventures les placeront hors du cadre de ces carnets. Reprenez les techniques traditionnelles de jeu de rôle pour les aventures suivant *Un brin de savoir.*

Après l'aventure

Les diverses cartes utilisées dans cette aventure décrivent de nombreux PNJ, lieux et situations qui ne changeront guère après que l'aventure se soit achevée. Gardez ces cartes à disposition pour le moment où les PJ repasseront par ces endroits. Qui sait ? Ils pourraient facilement rencontrer de vieux amis ou ennemis, et vous aurez toutes les informations appropriées prêtes à l'emploi.

Kluzd



CLIMAT/TERRAIN :	Bancs de boue
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	Nuit
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1-2
CLASSE D'ARMURE :	2 (8)
DÉPLACEMENT :	12, en fouissant 12
DÉS DE VIE :	4
TACO :	17
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGATS/ATTAQUE :	1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Suffocation
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	M (1.8 m de long)
MORAL :	14
VALEUR EN PX :	270
PSIONIQUES :	Néant



Les kluzds sont des reptiles ressemblant à des serpents qui habitent les bancs de boue et les autres zones boueuses. Ils font environ 3 mètres de long et de 60 à 90 cm de diamètre. Ils peuvent avaler un homme adulte d'un seul coup, bien qu'il en résulte un étrange renflement presque comique au centre de leur corps.

Les kluzds mâles ont des couleurs distinctives turquoise et blanche sur la tête et le cou. Les femelles n'ont pas ces couleurs vives, leur corps étant brun sablonneux tacheté de noir sur toute la longueur. Tous les kluzds possèdent une série d'écailles allongées semblables à des plumes sur l'arrière de leur tête. Elles se déploient pour former une grande collerette quand la créature est en colère, un mécanisme primitif pour sembler plus grand à ses adversaires animaux.

Les kluzds ont une simple intelligence animale. Ils peuvent communiquer entre eux seulement de la manière la plus rudimentaire ou par des moyens magiques ou psioniques.

Combat : Quand un kluzd sent quelque chose se déplacer le long de la surface de son étendue de boue, il rampe vers l'objet et attaque avec ses dents barbelées fines comme des aiguilles. Un kluzd peut creuser dans la boue rapidement. Il ne peut creuser à travers le sable sec.

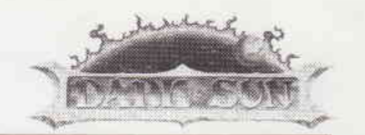
Une attaque réussie par la créature inflige 1d8 points de dégâts. De plus, à chaque round, un kluzd tentera de saisir sa victime, attaquant la partie de cette dernière se trouvant en dessous de la surface — dans le cas d'un homme c'est en général une jambe. La victime doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine d'être saisie. Une fois saisie, elle doit réussir un jet de barreaux et herses à chaque round. Si elle rate le jet, la victime est tirée ou retenue en dessous de la surface pendant tout le round. Si le jet est réussi, la victime n'arrive pas à se libérer, mais atteint la surface pour reprendre son souffle. Si le résultat de son jet est en dessous de la moitié de son pourcentage de barreaux et herses, elle se libère et peut fuir dans la boue pendant un round entier.

Une victime retenue dans la boue doit retenir sa respiration : le personnage peut le faire pendant un nombre de rounds égal au sixième de sa Constitution (arrondi à l'entier supérieur). S'il tente de retenir sa respiration au-delà de cette limite, le personnage doit faire un jet sous la Constitution chaque round. Le premier jet n'a pas d'ajustement, mais chacun des jets suivants subit un ajustement cumulatif de -2. Dès qu'un jet est manqué, le personnage suffoque. La victime est incapable de se défendre avec des armes ou des attaques normales pendant qu'elle est retenue sous la boue. Dès que la première victime meurt, le kluzd l'avalera en entier, puis s'immergera dans les profondeurs de la boue et laissera les autres créatures tranquilles pendant qu'il se nourrit.

Habitat/Société : Le plus souvent, le kluzd est bien protégé par son environnement boueux ; peu de prédateurs autochtones peuvent s'immerger dans la boue épaisse pour les chasser. Les kluzds ne quittent la sécurité de leurs mares de boue que quand ces dernières s'assèchent complètement. Ces créatures deviennent beaucoup plus vulnérables quand elles sont forcées de remonter à la surface d'un banc de boue. Un kluzd se déplacera en ligne droite à partir de son terrier évaporé pour en chercher un autre — ceux qui ne localisent pas un nouveau trou de boue dans les quatre jours se dessècheront et mourront.

Ecologie : Les kluzds s'accouplent quand leurs bancs de boue s'assèchent, la surface devenant une croûte dure et cassante. La femelle pond une couvée d'oeufs (1d8) qui éclora et dont les enfants atteindront leur taille adulte en six semaines. Leurs parents les protègeront jusqu'à ce que les jeunes quittent le nid de boue. Les jeunes ne chassent pas. En fait, leurs parents attaquent les créatures traversant la surface asséchée du banc de boue, les amenant en dessous pour nourrir leurs petits.

Wezer



	Ouvrier/collecteur d'eau	Soldat	Reine pondeuse
CLIMAT/TERRAIN :	Plateaux	Plateaux	Plateaux
FRÉQUENCE :	Rare	Rare	Rare
ORGANISATION :	Couvée	Couvée	Solitaire
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	Continu	Continu	Continu
RÉGIME :	Omnivore	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Animale (1)	Animale (1)
TRÉSOR :	Néant	Néant	W
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE :	10-200	Spécial	1
CLASSE D'ARMURE :	7	7	4
DÉPLACEMENT :	6	6	6
DÉS DE VIE :	2	2	5
TACO :	19	19	15
NB D'ATTAQUES :	1	2	2
DÉGATS/ATTAQUE :	1-4	1-4/1-4	1-6/1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant	Poison	Implantation d'œuf
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant	Néant	Néant
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant	Néant	Néant
TAILLE :	M (1,8 m)	M (1,8 m)	M (2,1 m)
MORAL :	Ferme (11-12)	Ferme (11-12)	Ferme (11-12)
VALEUR EN PX :	65	120	270
PSIONIQUES :	Néant	Néant	Néant

Les wezers sont d'énormes insectes volants qui établissent des ruches souterraines dans les Plateaux. Bien que d'intelligence animale, ce sont des créatures hautement sociables, structurées en plusieurs classes distinctes, aussi bien par la fonction sociale que par les caractéristiques physiques.

Les collecteurs d'eau, les ouvriers et les soldats wezers ont tous des ailes, des yeux à facettes et six membres fins attachés à leur abdomen. Les soldats sont légèrement plus grands que les ouvriers et colorés d'une nuance de jaune plus vive que leurs camarades. La reine pondeuse est bien plus grande — elle possède également des ailes mais elles sont insuffisantes pour la faire décoller. Elle dispose d'un énorme abdomen pour pondre ses œufs.

Combat : Les collecteurs d'eau et les ouvriers ont chacun une attaque de dard qui inflige 1d4 points de dégâts. Un soldat peut attaquer avec son dard deux fois par round, infligeant à chaque fois 1d4 points de dégâts et exigeant de la victime qu'elle réussisse un jet de sauvegarde contre le poison pour éviter d'être paralysée par son venin. La paralysie fera effet en 2d6 rounds après l'échec du jet et durera pendant 2d4 jours.

La reine pondeuse peut attaquer deux fois par round avec son dard, infligeant à chaque fois 1d6 points de dégâts. Une attaque réussie par la queue de la reine injecte un œuf dans l'estomac de la victime, provoquant 1d6 points de dégâts supplémentaires. La victime doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie. S'il est réussi l'œuf meurt et n'éclora pas, bien que la victime subisse quand même les dégâts de l'injection. Si le jet échoue, l'œuf commence à croître. A moins qu'il ne soit enlevé chirurgicalement (provoquant 1d10 points de dégâts supplémentaires) ou qu'une *guérison des maladies* soit lancée sur le personnage, l'œuf éclôt en cinq jours. Quand la larve naissante se nourrit, elle réduit de manière permanente le score de Constitution de l'hôte de 1d4 points par jour. Une fois que la victime est morte, ou que la larve s'est nourrie pendant 10 jours, elle quitte le corps de l'hôte par la blessure ulcéreuse due à l'injection et tente de continuer à se nourrir sur lui de l'extérieur. Les œufs et les larves n'ont pas d'attaque et peuvent être détruits facilement.

Habitat/Société : Les wezers construisent des colonies sous le sable où ils protègent leur reine pondeuse et lui permettent de pondre ses œufs. Depuis la surface, leurs ruches apparaissent comme des séries de dômes dont la hauteur varie entre 90 cm et 2,4 m, et dont la largeur fait toujours environ 1,5 m de diamètre. Les dômes sont construits par les ouvriers avec du sable collé par une résine liante qu'ils sécrètent. Un seul dôme possède un accès de la surface au reste du réseau de tunnels.

Il y a 50% de chances que l'intérieur de chaque dôme empeste la pourriture et contienne une créature tuée. La créature morte possède une blessure ulcéreuse à l'abdomen. Une seule larve blanche de wezer se nourrit du corps. Chaque chambre a un tunnel large de 1,2 mètre orienté vers le bas, caché en dessous d'un bouchon de 15 cm de sable et de cire (traitez-le comme une porte cachée).

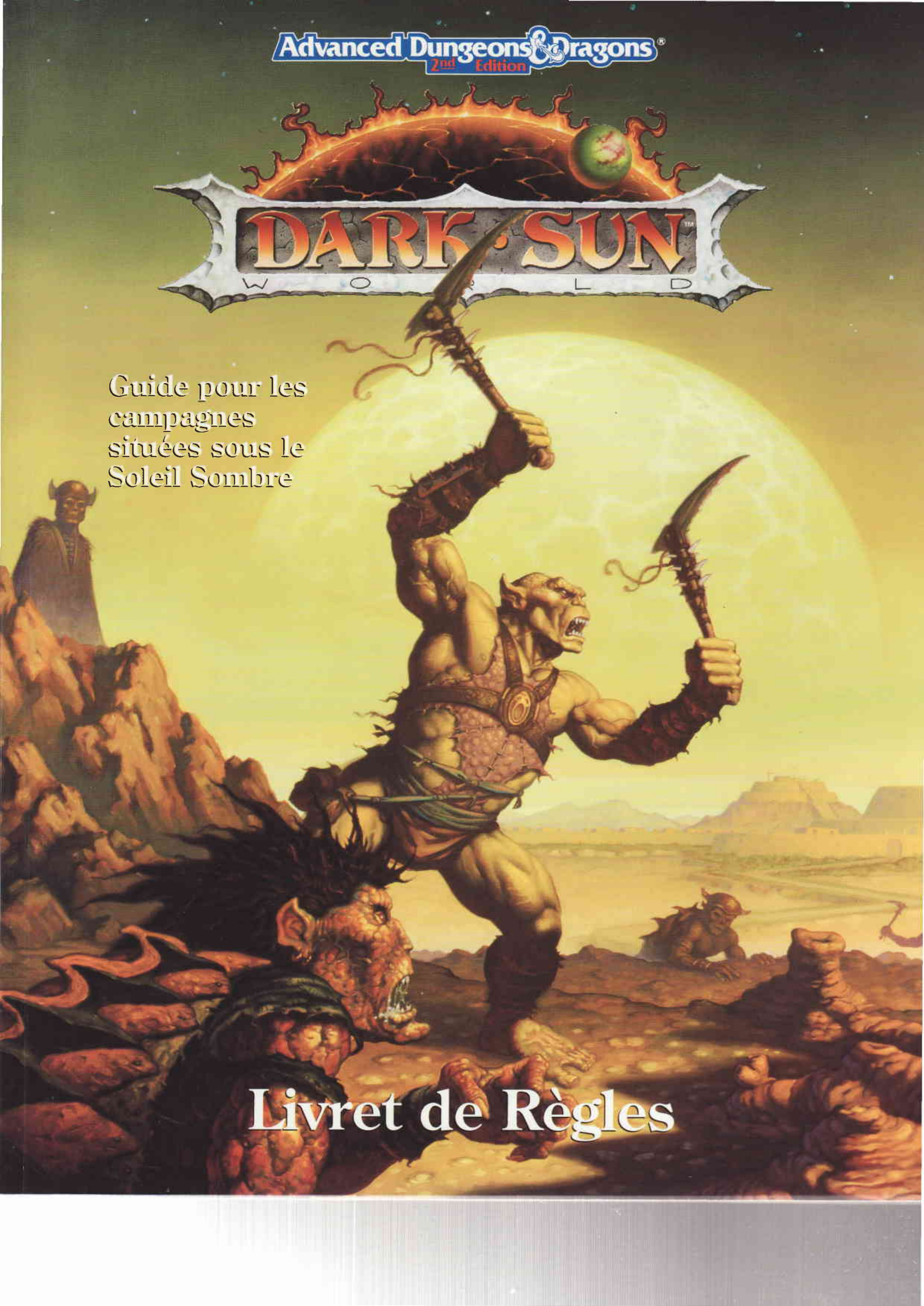
Les tunnels de la colonie sont frais, humides et d'un diamètre de 1,8 m, juste assez grands pour que les géants puissent y ramper. Les humains, les mûls, les thri-kreen, les elfes et les demi-elfes subissent une pénalité de -2 sur leurs jets d'attaque et de dégâts dans les tunnels. Les demi-géants subissent une pénalité de -6. Les petites-gens et les nains ne subissent pas de pénalité.

En dessous du sol se trouve une série de chambres connectées par des tunnels. Les chambres sont utilisées pour stocker les larves et la nourriture supplémentaire. La reine pondeuse passe tout son temps dans la chambre de ponte.

Les collecteurs d'eau volent dans le voisinage de la colonie à la recherche d'eau. Ils stockent l'eau soit directement dans des boules de cire, soit ils l'utilisent pour créer du miel qu'ils conservent de la même manière. Ils suspendent les boules des deux types au plafond des chambres de la colonie pour nourrir le reste des adultes et les jeunes. Chaque sphère contient 4 litres d'eau ou de miel. Le contenu est reconnaissable par la nuance de la sphère (claire pour l'eau, foncée pour le miel).

En plus de n'importe quel autre trésor trouvé dans un repaire de wezer, il y a en général environ 35 boules de 4 litres d'eau et 20 de miel suspendues au plafond alvéolé de la chambre de ponte. Tout personnage peut en prendre trois avec lui. La cire résiste une journée entière à l'extérieur de la ruche avant de fondre et de se déverser. Chaque jour où un personnage mange au moins un litre de miel, il guérit de 1d8 points de dégâts.

Ecologie : Les ouvriers sont chargés de la construction et de la maintenance des dômes, des chambres et des tunnels de la colonie. Les collecteurs d'eau doivent collecter l'eau et la stocker soit sous sa forme aqueuse soit sous forme de miel pour les autres. Les soldats utilisent le poison pour ramener des créatures vivantes afin que la reine y ponde des œufs. La reine pondeuse elle-même est la matriarche de la colonie. Elle est la mère de tous les membres de la colonie et, en tant que telle, est protégée jusqu'à la mort. Si la colonie se déplace ce n'est que sur l'ordre de la reine.


Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition
DARK SUN™
WORLD
Guide pour les campagnes situées sous le Soleil Sombre
Livret de Règles





Livret de Règles

Table des Matières

Chapitre un — Scores de caractéristiques 2
Chapitre deux — Races de personnages-joueurs 3
Chapitre trois — Classes de personnages-joueurs 19
Chapitre quatre — Alignement 42
Chapitre cinq — Compétences 44
Chapitre six — Argent et équipement 49
Chapitre sept — Magie 56
Chapitre huit — Expérience 63
Chapitre neuf — Combat 68
Chapitre dix — Trésor 73
Chapitre onze — Rencontres 77
Chapitre douze — PNJ 82
Chapitre treize — Vision et lumière 84
Chapitre quatorze — Temps et déplacement 85
Chapitre quinze — Nouveaux sorts 90

Conception du jeu : Troy Denning & Timothy B. Brown
Corrections : William W. Connors & J. Robert King
Asistance à la correction : David Wise
Illustrations noir & blanc : Brom & Tom Baxa
Illustrations en couleur : Brom
Conception graphique & Production : Dee Barnett & Paul Hanchette
Cartographie : Dave Sutherland, Dennis Kauth et Diesel
Typographie : Tracey Zamagne
Remerciements particuliers à James M. Ward et Mary Kirchoff
Traduction française : Jérôme Dumec
Correction/Révision de la version française : Luc Masset
Maquette de la version française : Hexagonal

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Chapitre 1 : Scores de Caractéristiques

Tout personnage de Soleil Sombre possède les mêmes six caractéristiques utilisées dans le jeu AD&D® : **Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme**. Cependant, la manière dont elles sont déterminées est tout à fait différente.

Détermination des scores de caractéristiques

Les six scores de caractéristiques sont déterminés au hasard en lançant des dés pour obtenir un nombre compris entre 5 et 20. Ces nombres sont supérieurs en moyenne à ceux des personnages des autres mondes de campagne. Il y a une très bonne raison à cela : le monde d'Athas est brutal et impitoyable. C'est un monde sauvage avec d'effroyables épreuves derrière chaque dune. Ce n'est pas un monde pour les faibles ou les simples d'esprit — ceux qui ne peuvent s'adapter, ou qui ne peuvent affronter chaque épreuve en ayant confiance dans leurs talents et leurs caractéristiques, ne survivent tout simplement pas. Athas a produit des races de créatures qui sont généralement supérieures à celles qui peuplent les autres mondes de campagne — c'est-à-dire qu'elles sont d'une force et d'une endurance plus grandes, capables d'une activité intellectuelle et d'une vision plus élevées.

Quand vous déterminez les scores de caractéristiques pour les personnages-joueurs et les personnages-non-joueurs, utilisez les méthodes suivantes :

Détermination des caractéristiques de personnages-joueurs

Lancez 4d4 +4 six fois pour chaque caractéristique dans l'ordre. Les totaux obtenus sont inscrits tels quels.

Détermination des caractéristiques de personnages-non-joueurs

Lancez 5d4 six fois pour chaque caractéristique dans l'ordre. Les totaux obtenus sont inscrits tels quels.

Méthodes optionnelles

Les méthodes optionnelles suivantes peuvent également être utilisées pour la création de personnages-joueurs ou non-joueurs, si le MD en décide ainsi :

Méthode optionnelle 1 : Lancez 5d4 deux fois pour chaque caractéristique en gardant le meilleur des deux résultats.

Méthode optionnelle 2 : Lancez 5d4 six fois et assignez chaque résultat à la caractéristique désirée.

Méthode optionnelle 3 : Lancez 5d4 douze fois et assignez les six meilleurs résultats comme vous le voulez.

Méthode optionnelle 4 : Lancez 6d4, en écartant le dé le plus faible, six fois. Assignez les six totaux comme vous le voulez.

Méthode optionnelle 5 : Chaque caractéristique débute avec un score de 10. Le joueur lance alors 10d4. Ces dés peuvent être ajoutés aux caractéristiques du personnage comme il le désire — avec certaines restrictions : tous les points d'un même dé doivent être ajoutés à la même caractéristique et aucun score ne peut excéder 20.

Les caractéristiques

Les six caractéristiques gouvernent l'interaction des personnages-joueurs avec le monde d'Athas comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs*, avec les exceptions suivantes.

Intelligence : L'environnement de campagne de DARK SUN™ suppose l'utilisation des règles des compétences d'arme et des compétences diverses. Ainsi, le nombre de langues qu'un personnage-joueur peut parler est strictement régi par les compétences. En raison de cette situation, la colonne *nombre de langages* de la table d'Intelligence dans le *Manuel des Joueurs* se traduit directement en unités de compétence supplémentaires. Ces unités supplémentaires ne doivent pas forcément être utilisés pour de nouveaux langages; elles peuvent être utilisées pour n'importe quelle autre compétence diverse.

Sagesse : Les arkhontes, une classe de personnage-joueur de prêtres bureaucrates, reçoivent leurs sorts par l'intermédiaire de leurs rois-sorciers. Si un arkhonte perd la faveur de son roi-sorcier, tous ses sorts peuvent être perdus, y compris ceux qui sont dûs à sa Sagesse supérieure.



Si vous êtes familier avec les jeux de rôles ou la littérature fantastiques, vous trouverez sans nul doute de nombreux concepts familier dans Soleil Sombre. Mais Athas est un monde où la nature essentielle et fondamentale des choses a été altérée par des années d'une magie incontrôlée ayant abusé de l'environnement — nombre de choses que vous trouverez familières ne peuvent l'être que par le nom. Les races de personnages ne font pas exception; les elfes, les nains, les demi-elfes et les petitesgens de Soleil Sombre sont des adaptations bizarres de ceux qu'on trouve dans les autres mondes du jeu AD&D®.

Chacune des huit races de personnages **(nain, elfe, demi-elfe, demi-géant, petit-homme, humain, mûl et thri-kreen)** est décrite ici en détail, avec des règles spécifiques pour l'utiliser dans une campagne. Les notes données sur la façon de jouer chaque race sont également très importantes car un personnage gagne des points d'expérience individuels supplémentaires quand il joue selon ces perspectives raciales. Dans le cadre de ces directives, les joueurs sont encouragés à développer leurs propres buts, attitudes et personnalités pour leurs personnages.

Scores de caractéristique minimaux et maximaux

Pour les personnages de Soleil Sombre, utilisez les caractéristiques requise selon les races données ici. Si les scores de caractéristiques d'un personnage s'accordent à toutes les caractéristiques requises, le personnage peut choisir cette race. Consultez cette table **avant** de faire n'importe quel ajustement racial aux scores de caractéristiques.

Ajustements raciaux aux caractéristiques

Certaines races sont naturellement plus fortes ou plus faibles, ou plus ou moins agiles que les autres. Ces différences, et d'autres similaires, sont prises en compte par des ajustements apportés aux scores de caractéristiques générés. Ces ajustements sont appliqués exactement comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs*. Aucun ajustement ne peut amener une caractéristique au-dessus de 24 ou en dessous de 3.

Ajustements raciaux aux caractéristiques

Race	Ajustement
Demi-Elfe	+1 Dextérité, -1 Constitution
Demi-Géant	+4 Force, +2 Constitution, -2 Charisme, -2 Intelligence, -2 Sagesse
Elfe	+2 Dextérité, +1 Intelligence, -1 Sagesse, -2 Constitution
Mûl	+2 Force, +1 Constitution, -1 Intelligence, -2 Charisme
Nain	+2 Constitution, +1 Force, -1 Dextérité, -2 Charisme
Petit-Homme	+2 Dextérité, +2 Sagesse, -1 Constitution, -1 Charisme, -2 Force
Thri-kreen	+2 Dextérité, +1 Sagesse, -1 Intelligence, -2 Charisme

Restrictions de classe et limites de progression

Comme dans le jeu traditionnel d'AD&D®, il existe des restrictions en fonction de la race d'un personnage concernant les classes accessibles et le niveau qu'il peut atteindre. Cependant, les joueurs et les MD familiers avec AD&D® trouveront que ces restrictions sont très différentes dans l'environne-

Caractéristiques requises selon les races

Caractéristique	Demi-Elfe	Demi-Géant	Elfe	Mûl	Nain	Petit-Homme	Thri-kreen
Force	5/20	17/20	5/20	10/20	10/20	3/18	8/20
Dextérité	8/20	3/15	12/20	5/20	5/20	12/20	15/20
Constitution	5/20	15/20	8/20	8/20	14/20	5/20	5/20
Intelligence	5/20	3/15	8/20	5/20	5/20	5/20	5/20
Sagesse	5/20	3/17	5/20	5/20	5/20	7/20	5/20
Charisme	5/20	3/17	5/20	5/20	5/20	5/20	5/17



ment de campagne de SOLEIL SOMBRE en raison de la nature inhabituelle des races demi-humaines.

Les humains ne connaissent toujours pas de restrictions dans la progression en niveau ni dans le choix de la classe. Il est recommandé d'utiliser la règle optionnelle permettant de *Surpasser les Limites de Niveaux* (présentée dans le *Guide du Maître*) dans l'environnement de SOLEIL SOMBRE.

Langages

Athas est un monde où les races intelligentes connaissent une large variété d'espèces — les humains et les demi-humains sont très différents des hommes-insectes et des hommes-bêtes. Mais chaque race intelligente a son propre langage, et parfois même sa propre approche du langage et de la communication. Par exemple, la langue thri-kreen est une combinaison de cliquetis et de gémissements qui sont très naturels à leurs bouches dotées de mandibules — les humains trouveront difficiles de reproduire ces sons, mais la tâche n'est pas impossible. Les aventures de SOLEIL SOMBRE ne sont pas tout à fait aussi aisées au niveau des langues que celles des autres mondes de campagne d'AD&D® — les personnages tendront à compter de manière plus conséquente sur la magie et les interprètes pour la communication.

Pour mémoire, la campagne de SOLEIL SOMBRE suppose que les joueurs et le MD utilisent le système optionnel de compétences détaillé dans le jeu AD&D®.

La langue commune

Il existe un langage standard (connu simplement sous le nom de **commun** ou **langue commune**) que tous les humains, nains, elfes, demi-elfes et mûls parlent. Il est important de noter que les petites-gens et les thri-kreen ne parlent pas le commun. Il est fortement recommandé, cependant, que les personnages-joueurs petites-gens ou thri-kreen utilisent une de leurs unités de compétences pour obtenir la langue commune.

Autres langages

Tous les autres langages sont identifiés par le nom de leur race (comme petit-homme, thri-kreen, gith ou autres). Les personnages commencent la partie en connaissant uniquement le langage de leur race. Les autres langages, y compris le commun ou les autres langages raciaux, doivent être assignés à des unités de compétence.

Limites de classe et de niveau par race

Classe	Humain	Demi-Elfe	Demi-Géant	Elfe	Mûl	Nain	Petit-Homme	Thri-kreen
Arkhonte	I	14	-	16	-	10	-	-
Barde	I	I	-	-	-	-	-	-
Clerc	I	16	12	15	10	12	12	12
Druide	I	14	-	-	12	-	12	16
Gladiateur	I	I	14	10	I	I	12	15
Guerrier	I	I	16	14	I	16	12	16
Illusionniste	I	16	-	12	-	-	16	-
Préservateur	I	12	-	15	-	-	-	-
Profanateur	I	I	-	16	-	-	-	-
Psioniste	I	I	I	I	I	I	I	I
Ranger	I	14	8	16	-	-	16	12
Voleur	I	12	-	12	12	12	16	-

I : le personnage dispose d'un potentiel de progression illimité dans cette classe donnée.

Tout nb. : un personnage-joueur peut progresser jusqu'au niveau maximal possible dans la classe donnée. Le *Manuel des Joueurs* donne les règles de progression des personnages-joueurs jusqu'au 20ème niveau.

- : un personnage-joueur ne peut pas appartenir à la classe donnée.



Races de Personnages-Joueurs

La liste suivante donne les langages accessibles à des personnages-joueurs nouvellement générés. Les Maîtres de Donjon peuvent souhaiter étendre ou réduire cette liste pour l'adapter à leurs propres campagnes.

Aarakocra*	Génie*
Anakore	Gith
Araignée-gobelin	Jozhal*
Belgoï	Kenku*
Braxat	Petit-homme
Chafouin (meazel)	Thri-kreen
Ettercarp	Yuan-ti
Géant	

* ces créatures parlent en général le commun

Demi-elfes

Les elfes et les humains empruntent souvent les mêmes routes sur Athas — les tribus elfes ont rencontré à plusieurs reprises des mercenaires humains, tout comme les combattants elfes ont trouvé des emplois rémunérateurs dans les armées des cités-États. La classe marchande étant également dominée par les négociants des deux races, il n'est pas inhabituel que des enfants de parenté mixte naissent dans ce monde — les demi-elfes.

Un demi-elfe est en général grand, entre 1,8 et 1,95 m, mais plus charnu que son équivalent elfique. Ses traits faciaux sont nettement plus creusés que ceux des humains, mais si on considère sa seule contenance, un demi-elfe peut en général passer soit pour un elfe soit pour un humain.

La vie d'un demi-elfe est typiquement rendue plus difficile par l'intolérance des autres. Ni totalement humain, ni totalement elfe, les demi-elfes ne sont que rarement acceptés par l'une ou l'autre des deux races. Les elfes sont particulièrement intolérants, renvoyant parfois les mères d'enfants demi-elfes de leurs camps dans le désert. Les humains sont plus aptes à accepter les demi-elfes comme alliés ou partenaires, mais le font rarement dans leurs maisons, clans ou familles. Les demi-elfes ne se rassemblent que rarement en assez grand nombre pour former leurs propres communautés, restant donc des étrangers, errant à jamais de place en place sans peuple, pays ou village qu'ils puissent appeler foyer.



Mais l'intolérance a donné au demi-elfe sa plus grande qualité — son indépendance. En tant que solitaire, en général sans résidence permanente, un demi-elfe survit complètement de son propre fait aux rigueurs de la vie dans les contrées sauvages. Les talents impliqués dans la survie, comme la localisation de nourriture, d'eau et d'abri, ne constituent que la moitié des défis qu'ils doivent relever — les demi-elfes doivent également apprendre à vivre avec l'absence de compagnon, le manque total de conversation et de simple amitié.

Incidemment, face à l'intolérance témoignée par les races dont ils sont issus, de nombreux demi-elfes se tournent vers des races qui leur sont complètement étrangères. Les nains, les petites-gens et même les thri-kreen n'ont pas d'aversion de principe pour les demi-elfes — pas plus qu'ils ne leur accordent de faveur quelconque. Un demi-elfe traitant avec ces races peut s'attendre au strict minimum à une absence de préjugé automatique. De même, certains demi-elfes se tournent vers le monde animal pour trouver des compagnons, dressant des bêtes aériennes ou des sables pour en faire des serviteurs ou des amis.



Les demi-elfes ajoutent un point à leur score initial de Dextérité, en raison de leur preste héritage elfique. Cependant, ils héritent de la même structure légère et du même squelette fin que les elfes et doivent donc enlever un point à leur score de Constitution.

Les personnages demi-elfes n'ont pas de résistance à la magie liée au sommeil ou aux charmes, pas plus qu'ils n'ont de capacité pour trouver les passages secrets. L'infravision des demi-elfes leur permet de voir jusqu'à 18 mètres dans l'obscurité.

Un personnage demi-elfe peut choisir toutes les classes de personnages disponibles, bien qu'il puisse être en présence d'éventuelles limitations de niveau dans nombre d'entre elles. Il peut également devenir multi-classé, possédant la plus vaste gamme de combinaisons (voir la table des *combinaisons des multi-classes* au chapitre suivant).

Un demi-elfe gagne certains bonus quand il progresse de niveau.

Un demi-elfe obtient la compétence de survie quand il atteint le 3ème niveau. Il n'a pas besoin de dépenser une unité de compétence afin de connaître la survie. Comme les autres personnages, les demi-elfes doivent spécifier le type de terrain pour cette compétence. Les types de terrain de Soleil Sombre comprennent les landes rocailleuses, les déserts de sable, les amas rocheux, les montagnes, les savanes, les plaines salées ou les champs de rocher.

Un demi-elfe peut se lier d'amitié avec un animal familier quand il atteint le 5ème niveau. Cet animal peut être n'importe quel animal local, d'une taille inférieure ou égale à celle d'un homme. Le demi-elfe doit passer une semaine avec l'animal pendant qu'il est encore jeune. Après cela, l'animal suit le demi-elfe n'importe où et obéit à des ordres simples. Un demi-elfe ne peut avoir qu'un seul animal familier à la fois et doit attendre 100 jours après sa mort avant de pouvoir commencer à en entraîner un autre. Le choix des animaux familiers est toujours soumis à l'approbation du MD. Consultez le *Chapitre 11 — Rencontres*, pour des choix possibles d'animaux familiers.

Jouer leur rôle : Les demi-elfes s'enorgueillissent de leur indépendance. Un joueur avec un personnage demi-elfe doit garder cela à l'esprit et l'appliquer à chaque fois que c'est possible.

Par exemple, quand un demi-elfe fait partie d'un groupe plus grand de personnages, il mange rarement les repas préparés par les autres, pas plus qu'il n'utilise le feu installé pour le campement. Il chasse plutôt sa propre nourriture et la mange loin des autres. Un personnage demi-elfe discute de stratégie avec ses compagnons, et coopère si nécessaire, mais semble toujours à moitié détaché et réservé.

En dépit de leur indépendance, les demi-elfes recherchent l'acceptation de la part d'humains ou d'elfes. Par exemple, quand il est au milieu d'elfes, un demi-elfe abandonne ses habitudes, juste pour prouver combien il est elfe, en courant sur de longues distances et en observant les autres rituels sociaux et culturels avec eux. Cependant, ces efforts sont la plupart du temps vains en ce qui concerne les elfes et ne servent donc aucun but. Le comportement d'un demi-elfe est perçu par certains comme légèrement irrationnel, mais seulement par ceux qui sont confortablement protégés par la couverture de l'acceptation raciale ; l'absence de cette dernière laisse les demi-elfes démunis comme dans le froid le plus âpre.

Demi-géants

Les géants dominent de nombreuses îles et zones côtières de la Mer Pulvérulente et franchissent cette dernière pour piller les communautés des races de taille inférieure là où ils les trouvent. Au cours d'un millénaire oublié, les géants furent magiquement croisés avec des humains, dans une expérience bizarre ou peut-être par l'effet de quelque malédiction. Les demi-géants sont maintenant assez communs, en particulier dans les pays contrôlés par les humains et sur les bords de la mer de poussière.

Un demi-géant est un individu énorme, d'une hauteur comprise entre 3 m et 3,6 m, et d'un poids environnant les 800 kg. Leurs traits sont humains mais exagérés. Un personnage demi-géant peut être clerc, guerrier, gladiateur, psioniste ou rôdeur. De plus, un assez bon assortiment de choix de multi-classes est disponible pour les personnages demi-géants, comme cela est détaillé dans la table des *combinaisons des multi-classes* dans le chapitre suivant.

Les demi-géants possèdent simplement la terrible taille de leur héritage de géant, ainsi que l'esprit lent de cette race. Mais leur origine humaine leur pro-

cure également un intérêt concernant la communication et la coopération, sans parler de traits de caractère plus réservés, comme la curiosité, la volonté d'apprendre et une tendance générale à la bonté. De toute façon, les demi-géants sont bien plus amicaux que leurs parents géants souvent tyranniques et assoiffés de sang.

Bien que personne n'en soit certain, les demi-géants semblent être une race assez jeune, n'ayant peut-être que quelques dizaines de millénaires d'ancienneté. Il n'y a pas de culture géante commune à toute leur race. Ne disposant pas au contraire d'une histoire et d'une intelligence globale suffisantes, les demi-géants ont tendance à adopter volontiers les cultures des autres créatures qu'ils admirent ou avec lesquelles ils s'associent. Les demi-géants sont des créatures avec un fort instinct de mimétisme, prompts qu'ils sont à s'adapter aux nouvelles situations comme elles se présentent.

Les demi-géants se rassemblent parfois en communautés, bien qu'ils adoptent le plus souvent la culture et les coutumes des créatures qui se trouvent à proximité. Quand ils sont proches d'une nation elfe, par exemple, les demi-géants forment leurs propres groupes de chasse et de pillage, adoptant les manières des maraudeurs elfes. Ils ne se mélangent pas aux elfes, pas plus qu'ils ne les combattent. Dans la plupart des cas, une communauté mimétique de demi-géants entre directement en compétition avec la race dont elle s'est rapprochée. C'est leur grande taille et leur compétence au combat qui font rester leurs concurrents à distance raisonnable.

Les demi-géants peuvent changer leur attitude très rapidement, adoptant de nouvelles valeurs pour s'adapter à de nouvelles situations. Un demi-géant dont la paisible vie de fermier est dérangée par des maraudeurs peut très vite adopter la mentalité des véritables renégats qui ont pillé son village. Pour refléter cet état de fait, une facette de l'alignement du demi-géant doit être fixée durant la création du personnage, l'autre doit être choisie chaque matin au réveil. Il n'est lié par cet alignement que jusqu'à ce qu'il dorme de nouveau (voir *Chapitre 4 — Alignement*). Par exemple, un demi-géant peut avoir "loyal" comme facette fixe de son alignement. Chaque matin, il doit choisir d'être loyal bon, loyal neutre ou loyal mauvais.





Les personnages demi-géants ajoutent quatre points à leur score initial de Force et deux à celui de Constitution. Mais ils enlèvent deux points de leurs scores initiaux d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme.

Les demi-géants doublent leurs jets de points de vie quelle que soit leur classe de personnage. Ajoutez tout bonus pour un score élevé de Constitution après avoir doublé le résultat du dé.

Tous les objets personnels comme les vêtements, l'armure, les armes, la nourriture, etc., coûtent le double pour les personnages demi-géants. Les autres considérations comme le transport ou le logement sont également considérablement plus coûteuses, en admettant que ces services leur soient disponibles. Dans les zones non dominées par les demi-géants, des éléments comme les constructions, les meubles, les chariots, les bateaux, etc., ne sont pas prévus pour supporter leur poids. Même dans les cités, ils tendent à camper à l'extérieur pour éviter de détruire quelque chose.

Jouer leur rôle : Les demi-géants sont amicaux et prompts à plaire à ceux qu'ils rencontrent. Ceux qui les acceptent s'aperçoivent que les demi-géants adoptent rapidement leurs styles de vie, leurs compétences et même leurs valeurs. Un personnage demi-géant en présence d'une nouvelle situation doit examiner les rôles des gens qui s'y trouvent, pour déterminer quelle serait la meilleure façon pour lui de s'intégrer, puis commencer à effectuer les tâches nécessaires.

Par exemple, un personnage demi-géant qui arrive dans une carrière de pierres exploitée par des nains peut observer ces derniers, puis commencer lui-même à extraire des pierres. Il ne travaillera pas nécessairement avec les nains, mais s'il peut trouver dans le coin un endroit pour vivre, il continuera d'extraire de la pierre tout comme le font ses voisins les nains.

Cela ne veut pas dire cependant que les demi-géants sont strictement obligés d'effectuer ce qu'ils voient faire autour d'eux, pas plus qu'ils ne voient leur liberté de mouvement restreinte. Au contraire, si la situation ne leur apporte pas de bénéfice ou s'ils ne peuvent s'y adapter (vivre dans les arbres comme les petites-gens, par exemple), ils ne l'imitent pas. De même les demi-géants ne sont pas liés par un aspect du travail ou du style de vie de l'autre race — ils ont rarement de regrets ou de souvenirs au sujet de ce qu'ils ont fait auparavant. Ils sont simplement attachés émotionnellement à leur vie ou à leur travail.

Les personnes jouant un demi-géant doivent se préparer à changer de buts et de style de vie facilement, généralement en fonction des individus charismatiques que leur personnage rencontre. Rappelez vous que les demi-géants font d'excellents guerriers, simplement en raison de leur taille.

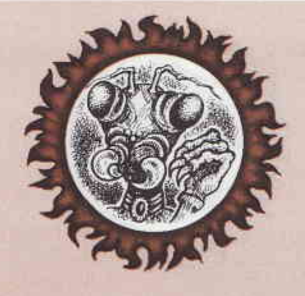
Gardez toujours leur grande taille à l'esprit et interprétez-les en fonction. Les Maîtres de Donjon ne doivent pas permettre, du moins sans s'en soucier, à un personnage de passer facilement par une porte prévue pour la taille d'un homme ou de monter dans un petit chariot. De la même manière, ils ne doivent pas oublier qu'il peut voir par de nombreuses fenêtres du premier étage, atteindre des choses hors de portée des humains et soulever des choses que des humains considèreraient comme trop lourdes.

Elfes

Les dunes et les steppes d'Athas sont la demeure de milliers de tribus d'elfes nomades. Si chaque tribu est très différente culturellement parlant, les elfes dans leur globalité restent une race de coureurs aux longs membres, consacrés au vol, à la rapine et à la guerre.

Les elfes athasiens font entre 1,95 m et 2,25 m de haut. Ils sont élancés, efflanqués et généralement dans une condition physique épouvantable. Leurs traits sont profondément creusés dans leur visage durci par le temps et leur peau est devenue rude en raison du sable porté par le vent et du soleil cuisant des contrées sauvages. L'habillement des elfes est typiquement adapté à la survie en environnement désertique. Même quand ils sont dans une oasis ou dans une cité, les elfes tendent à préférer leur costume originel, conçu pour protéger le porteur contre la brutalité des éléments.

Les elfes sont tous frères au sein de leur propre tribu, mais considèrent tous les étrangers comme des ennemis potentiels. Il n'y pas d'unité raciale parmi les elfes — un elfe extérieur à la tribu est un ennemi au même titre qu'un humain, un petit-homme ou un thri-kreen. Un elfe peut à titre individuel accepter un étranger, mais la confiance ne se développera qu'avec le temps. Une tribu entière peut égale-





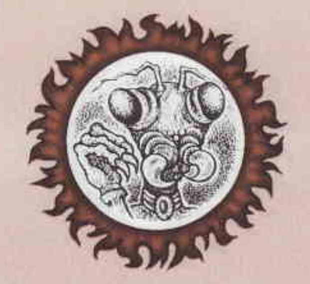
ment accepter un étranger, mais cela est rare. Ce n'est accordé généralement qu'après qu'un quelconque grand sacrifice ait été accompli au nom de la tribu — de nombreux étrangers ont été acceptés de manière posthume par des tribus elfes du désert.

Individuellement, les tribus elfes sont rapides, sûres d'elles, et indépendantes à l'extrême. Un elfe est conditionné pour courir rapidement sur un terrain sablonneux ou rocailleux, parfois pendant des jours d'affilée — un combattant elfe peut franchir plus de 80 kilomètres par jour. Un groupe de guerre elfe en mouvement est une force mortelle, faite d'endurance et de manœuvrabilité. Les elfes n'utilisent pas de bêtes de somme pour des transports personnels, bien qu'ils se servent parfois de kanks ou de créatures similaires pour le transport de bagages ou de matières premières. Il est déshonorant chez les elfes de monter un animal, à moins d'être blessé et proche de la mort — même les femmes enceintes et les elfes âgés doivent suivre la tribu sous peine d'être abandonnés.

Alors que la plupart des tribus elfes vivent de leurs troupeaux, certaines d'entre elles se sont tournées vers le commerce et d'autres vers le pillage. Les commerçants elfes sont objectivement considérés sur Athas comme les plus capables. Non seulement ils échangent et commercent avec une bonne variété de races, mais ils peuvent également se déplacer et protéger leurs marchandises à travers les vastes contrées sauvages.

La culture elfique, même si elle est sauvage, est également très riche et diversifiée. Un personnage-joueur elfe peut choisir parmi une grande variété de classes : arkhonte, clerc, gladiateur, guerrier, préservateur, profanateur, psioniste, rôdeur ou voleur. De plus, il peut choisir n'importe quelle combinaison de classes en accord avec la table de *combinaisons des multi-classes* présentée dans le chapitre suivant.

Un personnage-joueur elfe peut avoir une origine tribale et sauvage, ou disposer de l'éducation d'une cité-État — il y a de nombreux elfes qui se sont installés dans les cités comme vendeurs de souk et encore plus qui y ont été amenés couverts de chaînes.



Les elfes sont des maîtres guerriers, naturellement talentueux dans l'utilisation de leurs arcs longs et de leurs épées longues. Ils ont un bonus de +1 à leurs jets d'attaque avec ces armes, mais seulement pour celles de conception et de fabrication tribale originale. Afin de pouvoir conférer ce bonus, l'arme doit avoir été forgée par un membre de la tribu elfe — aucun autre ne pouvant le faire.

Les elfes ont un bonus pour surprendre les opposants quand ils sont dans les contrées désertiques et les terres sauvages d'Athas. Dans le cas de rencontres dans le désert ou les steppes, quand un elfe ou un groupe d'elfes approchent d'un groupe non elfique, ce dernier subit une pénalité de -4 à ses jets de surprise. Les groupes mixtes n'obtiennent pas cet avantage.

Les elfes n'ont pas de connaissance spéciale au sujet des portes secrètes ou dissimulées. Ils n'ont pas non plus de résistance particulière aux sorts. Leur infravision leur permet de voir jusqu'à 18 mètres dans l'obscurité. Avec leurs doigts déliés et leur vitesse incroyable, les personnages elfes ajoutent deux points à leur score initial de Dextérité. Ils ajoutent également un point à leur score initial d'Intelligence. Cependant, leur intellect n'est généralement pas frappé au coin du bon sens, et donc les personnages elfes enlèvent un point à leur score de Sagesse. Enfin, les elfes ont un squelette particulièrement fin et un métabolisme très actif, qui a tendance à les fatiguer, les forçant à enlever deux points à leur score initial de Constitution.

Jouer leur rôle : Les elfes ne vouent pas un grand amour aux créatures étrangères à leur tribu. Un elfe reste replié sur lui-même, même si on le trouve en compagnie d'autres créatures, campant souvent à proximité et non directement avec ses compagnons.

Quand il rencontre des étrangers, un elfe élabore souvent des tests de confiance et d'amitié. Par exemple, il peut laisser un objet de valeur en vue pour voir si ses nouveaux compagnons tentent de le voler. Après une série de ce genre de tests, l'elfe apprend progressivement à faire confiance ou à se méfier des étrangers. La sévérité de ces tests de loyauté peut prendre une tournure effroyablement dangereuse, allant même jusqu'à des situations mortelles, avant qu'un elfe accepte un étranger comme son égal.

Les elfes ne montent jamais de bêtes de somme. Ils préfèrent courir à chaque fois qu'ils voyagent, même si la course est moins rapide, ou que d'autres dans le groupe de l'elfe utilisent des animaux ou la magie comme moyen de transport.

Humains

Les humains sont la race prédominante sur Athas. Les personnages humains n'ont pas de restrictions au niveau des classes et des niveaux. Les humains de haut niveau peuvent facilement devenir les personnages les plus puissants d'une campagne. Bien que les humains ne puissent devenir des personnages multi-classés, ils peuvent être des personnages à plusieurs classes comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs.*

Un humain moyen fait entre 1,8 m et 1,95 m et pèse de 90 à 100 kg. Une femme humaine est quelque peu plus petite, faisant en moyenne entre 1,65 m et 1,8 m et pesant entre 50 et 70 kg. Les couleurs de peau, d'yeux et de cheveux connaissent une grande variété.

Sur Athas, des siècles d'abus dans la magie n'ont pas laissé des cicatrices que sur le paysage — ils ont aussi changé l'essence de l'apparence humaine. De nombreux humains de Soleil Sombre ont une apparence normale et pourraient ne pas être remarqués parmi des humains des FORGOTTEN REALMS® ou de GREYHAWK®. D'autres, cependant, ont des altérations marquées de leur apparence. Leurs traits faciaux peuvent être légèrement bizarres ; un grand menton ou un grand nez, des oreilles pointues, une absence de pilosité faciale, etc. Leur coloration peut être subtilement différente, comme cuivrée, brun doré, teintée de gris, ou tachetée. Les différences peuvent être plus physiques, comme des doigts ou des orteils palmés, des membres plus longs ou plus courts, etc. Un joueur avec un personnage humain devrait avoir une latitude large dans la détermination des altérations de sa forme, s'il le souhaite. En dernier lieu, aucune de ces modifications ne peut donner ni bénéfice ni gêne au niveau du jeu — cette apparence est strictement un élément d'environnement.

Les enfants des hommes et des autres races produisent les fameuses demi-races : les demi-elfes et les mûls. Mais il est important de noter que les demi-géants sont une race née d'une union magique

dans le lointain passé; les demi-géants ne peuvent se reproduire qu'entre eux.

Comme dans les autres mondes de campagne d'AD&D®, les humains sont en général tolérants vis-à-vis des autres races. Ils peuvent facilement s'adapter aux situations impliquant les elfes et les nains, ou même des races plus exotiques comme les demi-géants et les thri-kreen. Là où des races moins tolérantes entrent en contact avec d'autres, les humains servent souvent d'intermédiaires diplomatiques.

Mûl

Un mûl est un croisement extrêmement résistant entre un humain et un nain. Ils ont conservé la taille et la ruse de leur origine humaine, ainsi que la longévité et la force brute de leur héritage nain. Les mûls sont généralement les produits des fosses à esclaves — leurs propriétaires reconnaissent la valeur des mûls en tant que gladiateurs ou travailleurs, et ordonnent ainsi la naissance d'autant de mûls que possible dans les rangs de leurs esclaves. Les mûls naissent stériles — ils ne peuvent pas perpétuer leur race.

Un mûl arrivé à pleine maturité fait de 1,8 m à 1,95 m de haut et pèse de 120 à 150 kg. Ils ont une complexion pâle, tendant parfois vers le cuivré. Leur héritage nain leur donne une structure bien musclée et une constitution incroyable — les travailleurs mûls peuvent effectuer de lourdes tâches pendant des jours d'affilée sans s'arrêter. Les mûls ont des traits de visages durs. Ils sont clairement humains en apparence, bien que leurs oreilles soient implantées vers l'arrière et légèrement pointues. La plupart des mûls, qu'ils soient mâles ou femelles, n'ont pas de cheveux ni d'autre pilosité.

Comme ils sont nés pour mener une vie d'esclaves travailleurs, avec le fouet du contremaître en guise de parents et de famille, les mûls ont une personnalité bourrue et des réactions violentes. De manière incompréhensible, nombre d'entre eux ne cherchent jamais d'ami ou de compagnon, mais vivent leur existence dans la servitude, poussés par la haine et la rancune. Cependant, la plupart apprennent à qui faire, et ne pas faire, confiance dans les fosses d'esclaves, gagnant la faveur et la réputation parmi leurs compagnons d'infortune.







De nombreux esclaves mûls se sont échappés ou ont gagné autrement leur liberté. Ils mènent maintenant des vies indépendantes sur tout Athas. Parmi ceux-là, un grand pourcentage fait le commerce de leurs compétences de combat, se frayant leur chemin en tant que soldats ou gardes. Quelques autres, plus orientés vers des activités cérébrales, se sont tournés vers les dévotions de la prêtrise ou la discipline mentale des psioniques.

Un personnage-joueur mûl peut devenir clerc, druide, guerrier, gladiateur, psioniste ou voleur. Quand il est créé, le joueur doit décider si son personnage mûl sera considéré comme un demi-humain ou un humain. En tant qu'humain, le personnage mûl peut avoir une progression illimitée dans n'importe quelle classe et peut devenir un personnage à plusieurs classes par la suite. En tant que demi-humain, un mûl peut devenir un personnage multi-classé en fonction de la table des *combinaisons des multi-classes* du chapitre suivant. Une fois que la décision est prise, le personnage mûl sera pour toujours considéré comme étant soit un humain soit un demi-humain en tout point.

Un personnage mûl ajoute deux points à son score initial de Force et un point à son score initial de Constitution. Bien que souvent rusé et brillant, l'entraînement d'un mûl encourage rarement les disciplines mentales et les personnages mûls enlèvent donc un point de leur score initial d'Intelligence. La rigueur de leur éducation en servitude les rend moroses et difficiles à se lier d'amitié — les personnages mûls enlèvent deux points de leur score initial de Charisme. Les mûls sont capables de travailler sans repos plus dur et plus longtemps que la plupart des autres races.

Quel que soit l'exercice qui a précédé, huit heures de sommeil reposeront totalement un mûl, le rendant prêt à recommencer le travail.

Jouer leur rôle : S'il est vrai que les mûls sont des esclaves, ils sont les plus choyés d'entre eux quand ils se comportent bien dans l'arène. Il est coûteux de créer et d'entretenir une écurie de mûls et leurs propriétaires protègent leurs importants investissements par des considérations et des traitements spéciaux. Il est rare qu'un mûl se comportant bien reçoive un traitement particulièrement dur en tant qu'esclave. Ainsi, souvent, ils ne considèrent pas leur esclavage comme une mauvaise affaire. Bien

sûr, quand leurs performances dans l'arène ou dans le travail sont absentes, la discipline est cruellement rétablie.

Comme ses parents nains, un mûl qui fixe son esprit sur la liberté ou qui sème le trouble parmi les autres esclaves est rarement conservé. Il est le plus souvent vendu de propriétaire insatisfait en propriétaire insatisfait, jusqu'à ce qu'il soit finalement relégué à une tâche dure dans une zone reculée ou envoyé dans la fosse à gladiateurs.

Nains

Les nains sont petits mais extrêmement costauds. Ils font en moyenne entre 1,35 m et 1,5 m et tendent à avoir une masse musculaire très importante — un nain pleinement développé pèse environ 100 kg. Une vie de dur labeur sous le soleil brûlant leur donne un hâle profond ainsi que des mains et des pieds calleux et rudes. Les nains peuvent vivre jusqu'à 250 ans.

L'amour principal d'un nain est le travail. Un nain n'est jamais aussi heureux que quand il a de quoi travailler ou combattre, quelque chose qu'il peut aborder stoïquement sans en dévier pendant des semaines, des mois, des années ou même des décennies durant. Une fois que l'esprit d'un nain est orienté vers une certaine tâche, il ne peut en être écarté qu'après force grognements et coercition. Il arrive à s'accomplir en achevant la tâche longue et difficile à laquelle il a consacré ses efforts.

La tâche dans laquelle un nain s'est engagé est appelée le *focus*. Le focus d'un nain doit être un exploit nécessitant au moins une semaine pour être accompli. Des buts à plus court terme ne peuvent être considérés comme des foci. Pendant qu'il effectue des tâches qui sont directement liées à son focus, un nain reçoit un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde et un bonus de +2 à tous ses jets de compétences (ou un +10 à tous les jets de pourcentage). En fait, l'engagement d'un nain pour son focus s'explique par sa physiologie — ceux qui achèvent leur vie avant d'accomplir leur focus deviennent dans l'après-vie des banshees dans les terres désolées, hantant leurs travaux inachevés.



Par nature, les nains sont non magiques et n'utilisent jamais de sorts de mage, comme cela est d'ailleurs décrit dans le *Manuel des Joueurs*. Cette restriction ne s'applique pas aux sorts de clercs ou d'arkhontes. Un nain athasien fait attention aux autres créatures selon son focus. Si l'autre créature est aussi engagée vers le focus du nain, ce dernier la considérera comme un compagnon sensible et digne de confiance. Cependant, si l'autre créature est violemment opposée au focus du nain, les deux seront irrémédiablement brouillés jusqu'à la mort de l'un d'entre eux. Il n'y a qu'une très petite place pour les compromis dans l'esprit d'un nain.

Table de fatigue du mûl

	Durée de l'exercice
Travail difficile (construction en pierre, travail en carrière, course)	24 + Con heures
Travail moyen (construction légère, travail de mine, petites foulées)	36 + Con heures
Travail léger (entraînement au combat, marche avec encombrement)	48 + Con heures
Activité normale (marche, conversation)	Con en jours

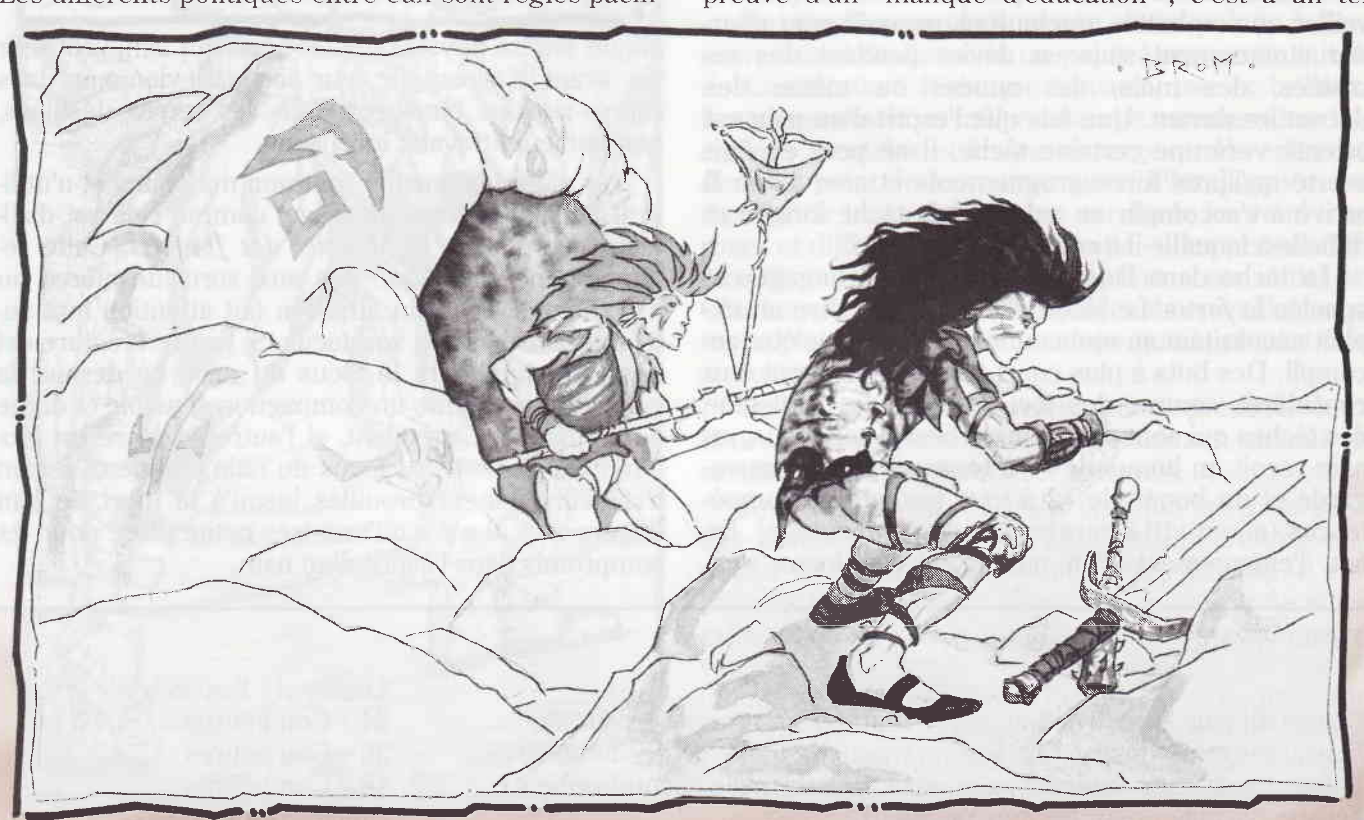


Petit-homme

Au-delà de la Cordillère se trouvent des jungles qui croissent sous les pluies qui n'atteignent jamais les Plateaux ou la Mer Pulvérulente. Là, la vie est abondante, le feuillage dense et développé. Les maîtres indisputés de ces jungles sont les petites-gens.

Les petites-gens sont des humanoïdes très petits, qui ne font pas plus de 105 cm de taille. Ils sont musclés et proportionnés comme les humains, mais ils ont les visages d'enfants beaux et sages. Les petites-gens vivent jusqu'à 120 ans, mais une fois qu'ils ont atteint l'âge adulte, leurs traits de visage ne connaissent jamais l'empreinte des années — il est très difficile pour un étranger de déterminer l'âge d'un petit-homme. Un petit-homme pèse entre 25 et 30 kg et se trouve virtuellement toujours au maximum de sa condition physique. Les petites-gens possèdent un grand sens de l'unité raciale. Bien que divisés politiquement en villages et communautés séparés, ils ont un grand respect pour la race prise dans sa globalité. Les différents politiques entre eux sont réglés pacifiquement, à chaque fois que cela est possible, par des rituels et des coutumes, la plupart du temps sous la conduite de leurs chefs religieux, les shamans-guérisseurs.

A un niveau personnel, les petites-gens comptent très fortement les uns sur les autres, assez pour avoir construit une culture considérable, riche en art, chant et autres formes de communication expressive. Cependant, ils ont tendance à fortement compter sur leur culture pour communiquer, une culture que les deux partis d'une conversation sont supposé comprendre. Il est difficile pour un petit-homme de compenser dans une conversation le fait qu'un auditeur ne soit pas particulièrement familier avec sa culture. Il est ainsi facilement frustré par les étrangers. En fonction du degré d'officialité de la réunion, les étrangers se donnent beaucoup de mal pour apprendre les coutumes locales simplement afin de communiquer avec les petites-gens. Bien sûr, les petite-gens qui ont beaucoup voyagé à l'extérieur de leur traditionnelle jungle natale ont une tolérance beaucoup plus importante envers ceux qui font preuve d'un "manque d'éducation" ; c'est à un tel



point qu'ils peuvent communiquer facilement et sans frustration.

La culture des petite-gens est d'une fabuleuse diversité, mais elle est difficile à comprendre pour les autres races. Une histoire complète de leur culture, si une telle chose existait, parlerait volume après volume de changements sociaux complexes, de chefs religieux charismatiques et d'études personnelles approfondies sur le petit-homme et sa tâche dans son foyer, la jungle. Des références à de grandes guerres de conquêtes ou d'énormes richesses monétaires — aune à laquelle les autres races mesurent la réussite d'une culture — brilleraient par leur absence. La culture des petite-gens tient compte de la partie intérieure de l'être, de son identité et de son unité spirituelle avec sa race et son environnement. Leur culture n'offre pas de valeurs plus traditionnelles et les vices comme la cupidité ou l'avarice sont particulièrement découragés.

Singulièrement, les richesses de la nature peuvent être dérangées et examinées, même être utilisées pour le gain personnel d'un petit-homme. Cependant, ces richesses appartiennent à la nature et, dans l'esprit des petites-gens, ne devraient jamais la quitter. Par exemple, la nature a prévu le printemps pour apporter de l'eau seulement à une certaine zone. Déplacer l'eau à des fins d'irrigation vers quelque autre zone n'est pas ce que la nature a à l'esprit. De la même manière, une découverte archéologique dans la jungle qui mettrait à jour un grand tas d'or et de métaux est un événement qui ne devrait pas subir d'altération — l'or peut être utilisé pour élever une série particulière d'édifices religieux à cet endroit, mais il ne doit pas être emmené vers un quelconque autre endroit.

Les personnages petites-gens ont la même résistance élevée à la magie, la même résistance aux poisons, les mêmes talents avec les frondes et les armes de lancer, et les mêmes bonus pour surprendre les adversaires qui sont décrits dans le *Manuel des Joueurs*. Dans Soleil Sombre, les petites-gens ne sont pas divisés en Pieds-Velus, Grands-Gars et Costauds, pas plus qu'ils ne gagnent de langages initiaux supplémentaires. Aucun petit-homme ne dispose de l'infravision.

En raison de leur petite taille, les personnages petites-gens enlèvent deux points de leur score initial de Force et un de leur score initial de Constitution. Leur nature introvertie entraîne également une soustraction d'un point de leur score initial de Charisme. Cependant, les petites-gens possèdent une vitesse et une agilité effroyables, ajoutant ainsi deux points à leur score initial de Dextérité. Finalement, leur pieuse unité avec leur race et leur environnement, la jungle, leur donne deux points de plus à leur score initial de Sagesse.

Comme il est dit dans le *Manuel des Joueurs*, les petites-gens avec un score de Force de 18 ne font jamais de jet pour la force exceptionnelle — s'ils peuvent être assez fort, leur petite taille les empêche d'atteindre la masse musculaire et l'effet de levier nécessaire pour appliquer une force énorme.

Jouer leur rôle : Les petites-gens sont très à l'aise quand ils sont au sein de leurs propres groupes. S'ils n'ont pas peur de s'aventurer de leur propre chef parmi les autres races, ils tendent à avoir une période de difficulté pour s'adapter à d'autres coutumes et points de vue. Cependant, étant généralement plus ouverts d'esprit qu'agressifs ou combatifs, les petites-gens tendent à être curieux et, dans certains cas, plongés dans une confusion totale par le comportement des autres.

Pour dissiper leur propre confusion, leur curiosité exige qu'ils tentent d'apprendre nombre des coutumes auxquelles ils sont confrontés dans le monde extérieur. Cela ne veut pas dire qu'un personnage petit-homme les adoptera. Au contraire, ils ne le font certainement pas la plupart du temps, mais une large variété d'expériences est encouragée par l'enseignement religieux des shamans-guérisseurs petitesgens — ils ne voient pas les coutumes des autres comme une menace pour les leurs mais plutôt comme une bonne chance d'apprendre grâce à un point de vue différent.

Les accomplissements qui sont normalement tenus en haute estime par les autres races sont complètement étrangers aux petites-gens. Par exemple, le butin énorme d'une aventure peut tourmenter les membres des autres races, mais un petit-homme serait plutôt concerné par la manière dont une partie de l'aventure aidera à faire progresser la culture petite-gens, sa propre connaissance, ou son bien-être intérieur — le trésor ne doit pas être un centre d'intérêt pour le petit-homme.

Si de nombreuses autres races voient avec condescendance les petites-gens en raison de leur petite



taille, eux considèrent tout à fait honnêtement une grande corpulence comme un inconvénient. Ils sont en général préparés à répondre aux commentaires du style "petit" avec leurs propres idées philosophiques sur les vertus de la furtivité, de la vitesse, etc. Quand il est parmi d'autres membres de sa race, un petit-homme ne contrarie ni ne trompe l'un de ses frères. Ils s'aident les uns les autres dans les périodes de nécessité, sans tenir compte du danger.

Thri-kreen

Grands hommes-insectes, faisant 2,10 m au garrot, les thri-kreen constituent la moins humaine des races de personnages-joueurs. Leur capacité à survivre dans les contrées sauvages, combinée avec leur ruse et leur intelligence, ont fait des *guerriers-mantes* (tels qu'ils sont connus par certaines races) les maîtres indisputés des grandes étendues désolées d'Athas.

L'individu thri-kreen est une créature à six membres muni d'un épais exosquelette jaune sableux. Ses membres postérieurs sont les plus puissants et sont utilisés pour la marche, la course et le saut. Les quatre membres antérieurs disposent chacun d'une main munie de trois doigts et d'un pouce en opposition. L'exosquelette d'un thri-kreen est extrêmement dur et donne à la créature une classe d'armure de base de 5.

La tête d'un thri-kreen possède deux grands yeux, deux antennes et une petite, mais puissante, mâchoire. Les mandibules fonctionnent latéralement et disposent de plusieurs petits palpes qui saisissent et manipulent la nourriture pendant les repas. Les yeux sont noir de jais et à facettes, chacun sur un côté de la tête. Les antennes ne sont que des vestiges, ne servant qu'à l'aider à manœuvrer à travers les broussailles et les prairies dans l'obscurité (elles servent aussi à diminuer toute pénalité basée sur l'obscurité ou la cécité d'un point, ou de 5% — les activités à distance, comme le tir de projectiles, n'obtiennent pas ce bénéfice).

Les thri-kreen n'ont pas besoin de sommeil. Les personnages thri-kreen peuvent demeurer actif le jour et la nuit.

Les thri-kreen fabriquent et utilisent différentes armes. Les premières d'entre elles sont le *gythka*, une arme d'hast dotée de lames cruelles à chaque extrémité, et la *chatkcha*, un projectile de cristal cunéïforme. Ils fabriquent également de nombreuses formes de vêtements, mais ne portent jamais d'armure.

Les thri-kreen peuvent utiliser la plupart des objets magiques comme les bâtons, les baguettes, les bâtonnets, les armes, les boucliers et la plupart des objets magiques divers. Cependant, ces objets sont conçus pour être portés par des demi-humains ; et ainsi les anneaux, les ceintures, les armures et les capes ne fonctionnent pas sur un thri-kreen car il ne peut tout simplement pas les mettre. A moins qu'il n'en soit spécifié autrement, les objets magiques sont conçus pour être utilisés par des demi-humains.

La harde est la seule unité d'organisation des thri-kreen, comportant en général 2-24 individus. Elle est toujours en chasse, jamais oisive — il n'y pas de communauté thri-kreen permanente. Ce qu'on appelle les nations thri-kreen ne sont pas en fait organisées de cette manière, pas plus qu'elles ne sont considérées par les guerriers-mantes comme des nations. Ce terme est une convention humaine pour faire figurer sur les cartes les endroits où les thri-kreen prospèrent et dominent.

Les thri-kreen sont carnivores et la harde est toujours en chasse de nourriture. Ils considèrent les autres races de personnages-joueurs comme une source potentielle de nourriture, mais ne prennent pour proie d'autres créatures intelligentes que dans les périodes désespérées. Les guerriers-mantes ont une préférence bien connue pour les elfes — ce qui met les deux races mal à l'aise quand elles sont forcées de coopérer.

Les personnages-joueurs thri-kreen peuvent devenir clerc, druide, guerrier, gladiateur, psioniste ou rôdeur. Ils peuvent également être multi-classés (voir *combinaisons des multi-classes* au chapitre suivant). Sans tenir compte de sa classe, un thri-kreen obtient certains avantages quand il progresse en niveau d'expérience.

Un thri-kreen possède de formidables attaques naturelles. Il est capable de faire une attaque de morsure et quatre de griffes par round. Chaque attaque de griffe inflige 1d4 points de dégâts, et celle de morsure 1d4 +1. S'il utilise une arme, le thri-kreen peut attaquer en même temps avec l'arme et la morsure ; les attaques multiples dues à son niveau de guerrier ne s'appliquent qu'à l'arme. Un thri-kreen peut sau-



ter en hauteur ou en longueur quand il atteint le 3ème niveau. Il peut sauter de 6 m en hauteur et de 15 m en avant. Il ne peut sauter en arrière.

Un thri-kreen peut utiliser sa salive venimeuse contre ses adversaires quand il atteint le 5ème niveau. Ceux qui sont frappés par la morsure du thri-kreen doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine d'être paralysés ; les créatures de taille inférieure à l'homme sont paralysées pendant 2d10 rounds, celles de taille humaine pendant 2d8 rounds et les plus grandes pendant 1d8 rounds. Les créatures classées comme énormes ou gigantesques ne sont affectées que pendant un round.

Un thri-kreen maîtrise l'utilisation de la chatkcha, un projectile de cristal cunéïforme, quand il atteint le 5ème niveau. La chatkcha peut être lancée jusqu'à 90 mètres et revient toujours au lanceur si elle rate sa cible. Quand elle touche, la chatkcha inflige 1d6 +2 points de dégâts. En termes de jeu, un thri-kreen obtient automatiquement une compétence en bonus pour la chatkcha en atteignant le 5ème niveau. S'il a déjà dépensé auparavant une unité de compétence pour la chatkcha, il ne gagne rien en atteignant le 5ème niveau.

Un thri-kreen peut éviter des projectiles tirés sur lui en faisant 9 ou plus sur 1d20 quand il atteint le 7ème niveau. Il ne peut éviter les effets magiques, mais seulement les projectiles physiques. Les projectiles magiques modifient ce jet de leur bonus.

Les thri-kreen ajoutent un point à leur score initial de Sagesse et deux à celui de Dextérité. Leur intellect et leur comportement sont tels qu'ils enlèvent un point de leur score initial d'Intelligence et deux de celui de Charisme.

Jouer leur rôle : L'obsession du thri-kreen est la chasse. Ce sont des chasseurs compétents et avisés — assez compétents pour abattre les animaux dont ils ont besoin et assez sages pour se déplacer avant d'avoir complètement dépeupler un terrain de chasse.

Dès la naissance, les thri-kreen sont impliqués dans la chasse — les jeunes sont concernés par la préparation et la conservation de la nourriture capturée, les plus âgés sont déjà des chasseurs. Il n'y a



pas de distinction entre les mâles et les femelles thri-kreen dans la harde qui leur tient lieu de société.

Pour les étrangers, les thri-kreen semblent parfois par trop préoccupés par la collecte de nourriture, la chasse et le maintien de stocks de nourriture de voyage. Comme ils ne dorment pas, les thri-kreen chassent souvent la nuit pendant que d'autres avec qui ils travaillent "restent étendus là sans raison".

Leur instinct de clan leur fait protéger leurs compagnons de couvée. Pour un thri-kreen, sa couvée ou harde comprend quiconque se trouve avec lui dans une période dangereuse. Le thri-kreen saute d'instinct dans la bataille pour protéger ceux qui en font partie, sans tenir compte du danger.

Autres attributs

Comme il a été dit, les personnages de Soleil Sombre sont très différents de ceux des autres jeux AD&D®. Cela est reflété par les tables suivantes pour la taille, le poids, l'âge et ses effets, qui remplacent celles données dans le *Manuel des Joueurs*.

Taille et Poids

	Taille en centimètres		Poids en kilogrammes	
Races	Base	Modificateur	Base	Modificateur
Demi-elfe	175/170	1d12 +3	60/47	3d6
Demi-géant	313/313	4d20	750/725	15d10
Elfe	195/180	5d8	80/65	2d8
Humain	150/148	5d8	70/50	3d10
Mûl	165/163	1d12 +3	110/90	5d10
Nain	125/120	5d4	90/85	2d10
Petit-homme	90/85	2d10	25/23	1d10
Thri-kreen	205/205	1d8 +2	225/225	1d10

Age

Age de départ

Race	Age de base	Variable	Age Maximum (Base+variable)
Demi-elfe	15	2d4	90 +2d20
Demi-géant	20	5d4	120 +1d100
Elfe	15	3d4	100 +2d20
Humain	15	1d8	80 +2d20
Mûl	15	1d6	80 +1d10
Nain	25	4d6	200 +3d20
Petit-homme	25	3d6	90 +4d12
Thri-kreen	6	-	25 +1d10

Effets de l'Age

Race	Age Moyen*	Vieil Age**	Age Vénérable***
Demi-elfe	45	60	90
Demi-géant	60	80	120
Elfe	50	67	100
Humain	40	53	80
Mûl	40	53	80
Nain	100	133	200
Petit-homme	45	60	90
Thri-kreen****	-	-	25

* -1 For/Con; +1 Int/Sag ** -2 For/Dex; -1 Con; +1 Sag *** -1 For/Dex/Con; +1 Int/Sag

**** Les thri-kreen ne subissent pas les effets de l'âge jusqu'à ce qu'ils aient atteint l'âge vénérable, où ils sont affligés des pénalités suivantes : -1 For/Dex.



Chapitre 3 : Classes de Personnages-Joueurs

Les personnages-joueurs disposent sur Athas des mêmes groupes généraux que ceux du jeu AD&D® traditionnel : combattant, magicien, prêtre et roublard. Les personnages de Soleil Sombre peuvent également être des psionistes, comme décrit dans le *Manuel Complet des Psioniques*. Il y a, cependant, des modifications mineures à toutes les classes.

Note au sujet des psioniques

Athas est un monde où les psioniques sont puissants. Chaque personnage-joueur a au moins un talent psionique, comme cela est le cas également pour de nombreux personnages-non-joueurs et monstres. Une compréhension minutieuse du *Manuel Complet des Psioniques* est nécessaire pour une satisfaction maximale pour toute campagne de Soleil Sombre.

Classes de combattant

Il y a trois différentes classes au sein du groupe des combattants sur Athas : gladiateur, guerrier et rôdeur. Chacune est prévue pour un style particulier de combat.

Le *gladiateur* est un combattant spécialisé, entraîné au combat dans les arènes. Il est compétent dans l'utilisation de nombreuses armes et techniques de combat obscures, dont celles qui sont propres à des combats spécifiques et à des exhibitions populaires parmi le commun des mortels.

Le *guerrier* est un combattant compétent, entraîné aussi bien pour le combat individuel que pour la stratégie dans une formation militaire. Les personnages de ce type sont le soutien principal de toute force militaire organisée.

Le *rôdeur* est un combattant bien informé sur les aspects de la vie sauvage, capable de survivre aux rigueurs des oasis et des étendues désertiques qui s'étendent entre celles-ci. De nombreux membres des tribus-esclaves sont des rôdeurs.

Notez qu'il n'y pas de paladin sur Athas.

Classes de magicien

Un magicien est capable de saisir et de maîtriser les énergies magiques. Cependant, sur Athas, la magie et l'écosystème sont irrévocablement liés — personne, pas même un magicien, ne peut affecter





l'un sans affecter l'autre. Tous les magiciens doivent décider au début de leur carrière s'ils essayent de travailler avec la nature ou sans en tenir compte. Dans Soleil Sombre, cela signifie qu'un magicien doit être un préservateur ou un profanateur.

Le *préservateur* tente d'utiliser la magie en harmonie avec son environnement. L'apprentissage de ce type de magie sur Athas est particulièrement difficile, aussi le préservateur avance-t-il lentement. Un préservateur peut être un homme libre ou un esclave.

Le *profanateur* est un magicien qui active une effroyable énergie magique sans tenir compte des effets possibles sur l'environnement. Avec le lancement de chaque sort, un profanateur détruit une partie de l'écosystème du monde, le rendant mort et stérile. Cela explique pourquoi l'apprentissage et l'utilisation de la magie sont comparativement plus faciles à maîtriser pour un profanateur. Il progresse ainsi rapidement. Un profanateur peut être un noble, un homme libre ou un esclave.

L'*illusionniste* est un magicien spécialisé qui manie les illusions magiques. Un illusionniste peut être préservateur ou profanateur, et progresse en niveau en fonction de ce choix. Un illusionniste peut appartenir à n'importe quelle classe sociale.

Classes de prêtres

Il y a trois types de prêtres sur Athas — les arkhontes, les clercs et les druides.

L'*arkhonte* est un prêtre enrégimenté dévoué à un roi-sorcier unique. De tels disciples travaillent au sein de la hiérarchie du clergé particulier au roi-sorcier, progressant en pouvoir et en position. Un arkhonte tire son énergie magique du roi-sorcier. Un arkhonte peut être un homme libre ou un noble.

Le *clerc* est un prêtre indépendant d'esprit, qui s'occupe des besoins de la population locale avec ses talents particuliers. Sur Athas, un clerc tire son énergie magique directement de l'un des quatre plans élémentaires — à savoir terre, air, feu ou eau — et non d'une quelconque divinité. Un clerc peut être un homme libre ou un esclave.

Le *druide* est un prêtre lié à un aspect ou à une particularité d'Athas. Quand les druides les servent, les particularités géographiques uniques d'Athas sont gardés par des esprits. Par exemple, une oasis avec de l'eau possède son propre esprit et un seul druide y résidera pour le protéger et présider à l'utilisation qui en est faite par les humains, les demi-humains et les animaux. Les druides peuvent être de n'importe quelle classe sociale.

Classes de roublards

Athas est un monde de corruption et de pouvoir où les roublards sont bien adaptés pour réussir. Il y a toujours ceux, cependant, qui utilisent leurs talents de mauvaise réputation à de nobles fins, mais ils sont particulièrement rares. Il existe deux types de roublards sur Athas : les bardes et les voleurs.

Le *barde* est un roublard qui utilise les chants et les légendes comme outils. C'est un homme d'esprit et de camaraderie. Avec quelques autres talents à offrir, le barde est toujours une source bienvenue de divertissement et d'informations à travers Athas. Un barde peut être de n'importe quelle classe sociale.

Le *voleur* est un roublard dont la force se situe dans la furtivité et le chapardage. Sur Athas le voleur peut être considéré comme un individu talentueux à louer — certaines cités-États, même, ne considèrent pas le voleur comme coupable et seule la personne commanditaire sera coupable du crime. Le voleur peut également être tout simplement considéré comme un individu recherchant la richesse ou la rédemption personnelles. Un voleur peut être de n'importe quelle classe sociale.

La classe du psioniste

Le *psioniste* utilise les forces de son propre esprit pour affecter son environnement. Les pouvoirs psioniques ne sont pas de nature magique, ce qui signifie qu'ils ne puisent pas dans l'énergie magique qui entoure toute chose. Ils sont plutôt dérivés de l'intérieur le psioniste disposant de son entière essence en coordination ; c'est-à-dire son esprit, son corps et son âme en parfaite harmonie. Comme les pouvoirs psioniques ne sont pas magiques, ils n'affectent en aucune manière l'écosystème du monde quand ils sont utilisés.

N'importe quel personnage humain ou demi-humain qui satisfait aux caractéristiques requises peut être éligible à la classe de psioniste. Cependant, ceux qui ne choisissent pas cette classe, auront des



pouvoirs psioniques latents. **Chaque personnage-joueur de Soleil Sombre possède ce genre de pouvoirs et pourra être un psioniste ou disposer d'un talent natif**. Référez vous à la section "Psioniste" ci-dessous pour plus de détails.

Caractéristiques requises pour chacune des classes

Comme les classes de personnage dans les autres mondes de campagne, celles propres à Soleil Sombre exigent des scores minimaux dans certaines caractéristiques. Pour les classes qui ne sont pas propres à Soleil Sombre, les caractéristiques requises données dans le *Manuel des Joueurs* s'appliquent toujours.

Minimums requis par classe

Classe	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
Gladiateur	13	12	15	-	-	-
Profanateur	-	-	-	9	-	-
Arkhonte	-	-	-	10	9	-
Psioniste	-	-	11	12	15	-

Personnages nouvellement créés

Dans Soleil Sombre, les personnages ne commencent pas une aventure comme des novices vis-à-vis du monde qui les entoure. Ils débutent en fait avec un bon degré d'expérience.

Niveau initial

Dans Soleil Sombre, tous les personnages-joueurs monoclasses commencent une campagne au troisième niveau. Un personnage-joueur commence ainsi sa carrière d'aventurier avec le nombre minimal de points d'expérience nécessaires pour atteindre le 3ème niveau. Il possède le TAC0 et les jets de sauvegarde d'un personnage du 3ème niveau, ainsi que tous les bénéfices de classe ou de race qui s'appliquent. Cette règle reflète le fait que la vie quotidienne sur Athas est beaucoup plus dure que dans tout autre environnement d'AD&D®, forçant les personnages à mûrir plus vite s'ils veulent survivre.





Points de vie initiaux

Les personnages débutants déterminent leurs points de vie d'une manière tout à fait normale. Lancez un dé de vie pour chacun des trois premiers niveaux du personnage, appliquez les ajustements de Constitution aux jets et faites le total pour déterminer les points de vie initiaux.

Compétences initiales

Les personnages-joueurs débutants reçoivent leurs compétences martiales et diverses initiales puis ajoutent les unités supplémentaires dues au 3ème niveau. Ainsi, les guerriers reçoivent une unité supplémentaire de compétence martiale (5 au total) et une unité supplémentaire de compétence diverse (4 au total). Les magiciens et les prêtres reçoivent une compétence diverse supplémentaire (5 au total) en étant au 3ème niveau.

Pour ceux qui n'utilisent pas ce système, rappelez vous que la colonne *nombre de langages* de la *Table 4 : Intelligence* du *Manuel des Joueurs* indique le nombre d'unités supplémentaires de compétence diverse.

Argent initial

Les PJ qui commencent une campagne en tant qu'hommes libres ont trois fois l'argent initial donné dans le *Chapitre 6 : Argent et Equipement* du *Manuel des Joueurs*.

Personnages-joueurs multi-classés

Les personnages-joueurs multi-classés commencent l'aventure dans la campagne à des niveaux différents. Le personnage commence avec juste assez de points d'expérience pour être au deuxième niveau dans sa classe la plus "dépensière". Par exemple, un guerrier/préservateur aura 2.500 points d'expérience dans chaque classe, le minimum pour un deuxième niveau de préservateur, démarrant ainsi la campagne au deuxième niveau dans les deux classes. Un guerrier/préservateur/voleur aura aussi 2.500 points d'expérience dans chaque classe, ce qui est suffisant pour qu'il soit du deuxième niveau en tant que préservateur et guerrier, mais ce qui est assez pour lui faire commencer la campagne au 3ème niveau de voleur.

Personnages-non-joueurs

Tandis que les personnages-joueurs commencent la campagne à des niveaux supérieurs, les PNJ peuvent toujours être du 1er ou du 2ème niveau, en fonction de ce que détermine le MD. Ainsi, il est important de réaliser que les PJ sont des individus véritablement exceptionnels et que les PNJ de niveau inférieur sont plutôt communs.

Descriptions des classes

Les descriptions complètes des classes de personnages qui suivent fournissent des informations détaillées au sujet de chacune d'entre elles. Les classes propres à Soleil Sombre sont détaillées totalement tandis que celles qu'on trouve dans d'autres campagnes sont présentées afin que les contrastes existants avec des personnages similaires dans d'autres environnements apparaissent clairement.

Combattants

Il n'y a pas de paladin dans Soleil Sombre — l'idée de servir le bien et le droit pour la simple récompense d'une paix intérieure et de la foi a disparu il y a bien longtemps du monde désolé d'Athas. Par contre, il existe une nouvelle classe de personnage combattant : le gladiateur. Nés dans les arènes du désir de sang et d'excitation, les gladiateurs sont peut-être les personnages combattants les plus dangereux.

Gladiateur

Minimum requis :	Force 13
	Dextérité 12
	Constitution 15
Pré-Requis :	Force
Races autorisées :	toutes

Les gladiateurs sont les combattants esclaves des cités-Etats, particulièrement entraînés pour les épreuves physiques brutales. Formés dans de nombreuses formes différentes de combat au corps et à corps et compétents dans l'utilisation de dizaines d'armes différentes, les gladiateurs sont les plus dangereux combattants d'Athas.

Un gladiateur qui a un score de Force (son pré-requis) de 16 ou plus a un bonus de 10% aux points d'expérience qu'il gagne.

Les gladiateurs peuvent avoir n'importe quel alignement : bon, mauvais, loyal, chaotique, ou neutre.

Un gladiateur peut utiliser la plupart des objets magiques, y compris les potions, les parchemins de protection, la plupart des anneaux et toutes les formes d'armes, armures et boucliers enchantés ; il est lié par toutes les restrictions qui s'appliquent aux combattants.

Les gladiateurs ont les bénéfices spéciaux suivants :

Un gladiateur est automatiquement compétent dans toutes les armes. Il ne subit jamais de pénalité pour manque de compétence dans une arme quelconque, même si elle est nouvelle pour lui.

Un gladiateur peut se spécialiser dans des armes multiples. Comme récompense de leurs années d'entraînement et de discipline, les gladiateurs sont les maîtres ultimes des armes. Un personnage gladiateur peut se spécialiser dans un nombre quelconque d'armes, pourvu qu'il ait le nombre d'unités de compétence nécessaire.



Un gladiateur est un expert au combat sans arme. Il reçoit un ajustement de 4 points à ses jets d'attaque de pugilat et de lutte, qu'il peut utiliser comme un bonus ou un malus à son jet une fois que ce dernier est fait. Le gladiateur peut consulter la *Table des résultats de pugilat et de lutte* dans le *Manuel des Joueurs* quand il prend cette décision.

Un gladiateur apprend à optimiser son armure quand il atteint le 5ème niveau. Il se conditionne à utiliser son armure le mieux possible, équilibrant et déplaçant son corps de telle manière que ses opposants soient troublés par son armure et son bouclier. Si le gladiateur porte une armure, sa CA est réduite d'un point par tranche de cinq niveaux (-1 au 5-9ème, -2 au 10-14ème, -3 au 15-19ème, -4 au 20ème). Ce bénéfice est inopérant si le gladiateur ne porte pas d'armure. Certains objets magiques (comme un anneau de protection +2) ne comptent pas comme des armures, alors que d'autres si (comme des bracelets de défense). Le MD doit établir des règles au cas par cas.

Un gladiateur attire des suivants quand il atteint le 9ème niveau. Les suivants arrivent de la même manière que pour les guerriers. La première unité d'un gladiateur sera toujours constituée par d'autres gladiateurs qui sont venus étudier son style de combat et apprendre auprès d'un vrai maître.

Guerrier

Minimum requis :	Force 9
Pré-requis :	Force
Races autorisées :	toutes

Sur Athas, le guerrier est un combattant entraîné, un soldat compétent dans la guerre de masse. Toute société d'Athas maintient une armée de guerriers pour se protéger des attaques et pour engager des guerres de pillage et d'annihilation contre ses voisins. Les guerriers sont aussi bien les commandants que les soldats de ces armées et, à haut niveau, ils sont des experts aussi bien dans la formation au combat, le combat individuel, le commandement, que dans le moral des troupes.

Un guerrier peut avoir n'importe quel alignement, utiliser des objets magiques et gagner des compétences martiales et des spécialisations comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.





Au fur et à mesure qu'un guerrier progresse en niveau, sa réputation en tant que combattant et meneur d'hommes s'accroît. Comme la rumeur se répand, les combattants moins expérimentés, qui sont impatients de combattre pour les mêmes causes, le rechercheront. Ces suivants resteront loyaux au guerrier aussi longtemps qu'ils ne seront pas maltraités et qu'ils auront des batailles à mener. Un guerrier n'a pas besoin de posséder de forteresse pour attirer des suivants. Ces derniers arrivent toujours par groupe de 10 individus appelé une *escouade*. Tous les dix sont de la même race, du même niveau et ont le même équipement. Une *unité* consiste en un certain nombre d'escouades identiques (en général 2 à 20). Une fois qu'un guerrier a atteint le 10ème niveau, il attire sa première unité de suivants. La première unité sera toujours faite de combattants de la même race et de la même origine que le guerrier (si le guerrier est un membre des tribus-esclaves, il en sera de même pour sa première unité de suivants). La première unité consistera en 1d10 +2 escouades (30 à 120 individus). Lancez 1d12 +1 pour déterminer le niveau de l'unité.

A chaque fois que le guerrier gagne un nouveau niveau à partir du 10ème, il attire une autre unité de suivants. Lancez un dé pour déterminer le nombre d'escouades dans l'unité et le niveau des suivants. Mais ces suivants subséquents peuvent être d'origines fort différentes de celle du guerrier lui-même.

Un guerrier ne peut éviter de gagner des suivants. Les populations désespérées d'Athas sont constamment à la recherche de grands commandants, des combattants qui les mèneront dans des campagnes pleines de gloire.

Suivants du guerrier

Niv. du personnage	Escouades	Niv.	Spécial
11	1d10 +4	1d3 +1	5%
12	1d12	1d3 +2	10%
13	1d12 +2	1d4 +1	15%
14	1d12 +4	1d4 +2	20%
15	1d20	1d6 +1	25%
16	1d20 +2	1d6 +2	30%
17	1d20 +4	1d8 +1	35%
18	1d20 +6	1d8 +2	40%
19	1d20 +8	1d10 +1	45%
20	1d20 +10	1d10 +2	50%

Escouades indique le nombre d'escouades de suivants qui sont attirées par le personnage.

Niveau indique le niveau des personnages qui constituent l'escouade.

Spécial indique la chance que cette unité soit d'une nature inhabituelle. On peut citer comme exemples : thri-kreen, elfes, aarakocra, cavalerie munie de kanks, ou guerriers humains avec un équipement ou un moral exceptionnel — le MD décide de toutes les caractéristiques hormis le nombre d'escouades et le niveau des suivants.

Il est important de se rappeler que ce sont simplement les suivants que le guerrier gagne automatiquement. Dans le cours de la campagne, un joueur qui souhaite simuler des situations particulières peut lever d'énormes armées d'anciens esclaves ou gagner le contrôle de toute une tribu thri-kreen.

Un guerrier obtient les bénéfices spéciaux suivants :

Un guerrier peut enseigner des compétences martiales quand il atteint le 3ème niveau. Le guerrier peut entraîner des apprentis dans l'utilisation de n'importe quelle arme avec laquelle il est spécialisé.

Il peut entraîner un nombre d'apprentis égal à son niveau, constituant une seule "classe", celle-ci nécessitant 8 heures d'entraînement chaque jour pendant un mois. A la fin de cette période, chaque apprentis doit faire un test d'Intelligence ; ceux qui le réussissent obtiennent une unité de compétence supplémentaire dans cette arme. Un apprentis ne peut être entraîné qu'une seule fois avec une arme spécifique, sans tenir compte de sa réussite. Les apprentis peuvent apprendre n'importe quel nombre de nouvelles compétences de cette manière, même au-delà du nombre d'unités normalement permis pour des personnages de leurs niveaux.

Un guerrier peut utiliser des machines de guerre lourdes quand il atteint le 4ème niveau, y compris les engins de bombardements (comme les balistes, les catapultes et les trébuchets), les engins de broyage (comme les foreuses et les béliers) et les tours de siège.

Un guerrier peut superviser la construction de défenses quand il atteint le 6ème niveau. Cela comprend les fossés et les fosses, les champs de pieux, des pierres disposées à la hâte, les palissades de bois et même des fortifications en pierre semi-permanentes. Des règles spécifiques gouvernant la construction de ces défenses sont présentées dans le *Chapitre 9 — Combat.*

Un guerrier peut commander un grand nombre de troupes quand il atteint le 7ème niveau. En termes de jeu de rôles, le guerrier a maîtrisé les talents et les techniques pour prendre en charge 100 soldats par niveau — cela comprend la terminologie, l'emploi de messagers et de signaux, l'utilisation des psioniques et des aides magiques à la communication, etc. Les règles pour le commandement de troupes dans le cadre d'une partie de jeu de rôles sont données dans le *Chapitre 9 — Combat.*

En termes de règles pour figurines BATTLESYSTEM™, le guerrier obtient un *périmètre de commandement*, ou PC. Cette valeur est calculée en ajoutant le niveau d'expérience du guerrier à son score de *Loyauté Inspirée* (dans la table de *Charisme* du *Manuel des Joueurs*). Notez que cette aptitude permet au joueur de commander les troupes qui lui sont assignées, mais ne lui donne pas la capacité de lever des troupes lui-même.

Un guerrier peur construire des machines de guerre lourdes quand il atteint le 9ème niveau. Les règles spécifiques pour cela sont données dans le *Chapitre 9 — Combat.*

Dans tous les cas, quand les règles de ce livret ne les contredisent pas, les règles couvrant le guerrier dans le *Manuel des Joueurs* doivent être utilisées.

Rôdeur

Minimum requis :	Force 13 Dextérité 13 Constitution 14 Sagesse 14
Pré-requis :	Force, Dextérité, Sagesse
Races Autorisées :	humain, demi-elfe, elfe, petit-homme, thri-kreen

Bien que Athas soit une terre différente des autres mondes de campagne d'AD&D®, le rôle du rôdeur reste grandement inchangé. Les contrées sauvages sont dures et impardonnables, demandant des hommes compétents et capables pour maîtriser leurs mystères — le rôdeur répond à cette exigence.

Les motivations d'un rôdeur peuvent grandement varier. Des rôdeurs humains sont par exemple très souvent d'anciens esclaves qui ont été forcés d'aller dans les contrées désertiques sauvages pour une simple question de survie. Les rôdeurs petites-gens, d'un autre côté, font partie intégrante de leur société indigène, servant de conseillers et de pisteurs. Quelles que soient leurs origines, tous les rôdeurs sont d'alignement bon, menant des vies rudes à travers leur maîtrise intelligente de l'environnement.

Un rôdeur peut utiliser n'importe quelle arme ou porter n'importe quelle armure. Il peut combattre à deux mains, tout comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs.*

Un rôdeur obtient également les talents de pistage, de mouvement silencieux et de se cacher dans l'ombre comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs.*

Un rôdeur athasien doit également choisir une espèce ennemie, obtenant des ajustements d'attaque face à celle-ci (consultez le *Chapitre 11 — Rencontres* pour une liste d'ennemis possibles).

Un rôdeur est compétent en Maîtrise des Animaux. De nouveau, son aptitude, que ce soit avec les animaux entraînés ou inapprivoisés, est identique à celle présentée dans le *Manuel des Joueurs.*



Un rôdeur peut apprendre des sorts de clerc quand il atteint le 8ème niveau. A ce moment, il doit décider à quel plan élémentaire unique il va s'affilier et il ne peut choisir des sorts que dans cette sphère (un rôdeur ne peut utiliser de sorts de la sphère du cosmos). Un rôdeur ne peut jamais obtenir de bonus de sort dû à un score de Sagesse élevé, pas plus qu'il n'est capable d'utiliser des rouleaux ou des objets magiques pour clerc, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement.

Si un rôdeur ne peut enchanter de potions magiques, il peut les reproduire en utilisant des enchantements botaniques (voir *Chapitre 10 — Trésor*).

Au 10ème niveau, un rôdeur attire 2d6 suivants, mais ces derniers sont très différents de ceux accordés à un guerrier ou un gladiateur. Pour déterminer les suivants acquis, consultez la table suivante (lancez une fois par suivant).

Suivants du Rôdeur

01-04	Aarakocra
05-08	Anakore
09-14	Baazrag
15	Béhir
16-21	Belgoï
22	Dragonne
23-26	Druide
27-30	Ettin
31-35	Félin de grande taille
36-39	Fourmi-lion géant
40-43	Géant
44-50	Guerrier (elfe)
51-56	Guerrier (humain)
57-62	Guerrier (thri-kreen)
63-68	Kenku
69-78	Lézard
79-85	Oiseau-roc
86-89	Préservateur
90	Psioniste (humain)
91-95	Voleur
96-98	Vouivre
99	Yuan-ti
00	Autre créature des contrées sauvages (choisie par le MD)

Pour tout le reste, dirigez la création et l'interprétation des rôdeurs comme cela est indiqué dans le *Manuel des Joueurs.*

Magiciens

Dans Soleil Sombre, la magie est irrévocablement liée à l'environnement. Le lancement de sorts et l'enchantement d'objets magiques puisent toujours l'énergie directement dans la vivante écologie du voisinage, détruisant la vie en ce lieu. Les magiciens peuvent choisir deux voies pour maîtriser l'énergie magique.

Le *préservateur* apprend à capter les énergies magiques de manière à minimiser ou même à annuler la destruction grâce à l'équilibre et à une étude en profondeur, mais ses progrès en sorcellerie sont très lents.

D'un autre côté, le *profanateur* lance des sorts magiques sans tenir compte des ravages qu'il provoque sur l'environnement — comparé à un préservateur, un profanateur progresse de niveau très rapidement, mais son existence même détruit la vie autour de lui.

Les *illusionnistes*, un type spécialisé de magicien, peuvent progresser comme profanateurs ou préservateurs, comme cela est expliqué ci-dessous.

Les magiciens sont limités dans l'utilisation des armes et des armures, comme cela est expliqué dans le *Manuel des Joueurs.*

Tous les magiciens de Soleil Sombre utilisent des livres de sorts et mémorisent leurs sorts, comme cela est expliqué dans le *Manuel des Joueurs.* Dans Soleil Sombre, cependant, les "livres" — faits de pages plates liées entre elles le long d'un bord entre deux couvertures rigides — sont plutôt rares, ne se trouvant qu'en tant qu'artefact. Les personnages magiciens de Soleil Sombre ont tendance à avoir leurs sorts écrits sur des rouleaux de papier ou de papyrus ou brodés sur de petites tapisseries, certains utilisant même dans des cas extrêmes des motifs compliqués de nœuds et de cordes ou des tablettes de pierre. Ils sont tous collectivement appelés "livre de sorts" et leur fonctionnement est identique.

Préservateur

Minimum requis :	Intelligence 9
Pré-requis :	Intelligence
Races autorisées :	humain, demi-elfe, elfe

Le préservateur est un magicien de la vieille école de magie bien établie. Dans le processus d'échange



impliqué par le lancement de sort, les préservateurs sont les maîtres de l'équilibre. Les sorts magiques d'un préservateur sont lancés en harmonie avec la nature. Quand un préservateur lance un sort, celui-ci ne provoque pas de dommage sur l'environnement.

Les préservateurs d'Athas sont traités comme les mages décrits dans le *Manuel des Joueurs*. Ils peuvent se spécialiser librement. Un préservateur dont l'Intelligence est de 16 ou plus obtient un bonus de 10% aux points d'expériences gagnés. Dans tous les cas où les règles de ce livret ne les contredisent pas, celles concernant les mages se trouvant dans le *Manuel des Joueurs* doivent être utilisées.

Profanateur

Minimum requis :	Intelligence 9
Pré-requis :	Intelligence
Races autorisées :	humain, demi-elfe, elfe

Les profanateurs sont des magiciens qui ont décidé d'emprunter une voie plus rapide et plus sombre pour la maîtrise de l'utilisation des sorts magiques. Dans le processus d'échange qu'implique le lancement de sort, les profanateurs prennent bien plus qu'ils ne donnent en retour. A chaque sort lancé, un profanateur vampirise l'énergie vitale des plantes et du sol autour de lui, laissant une zone sans vie. C'est pourquoi les profanateurs ne peuvent avoir que des alignements non bons.

Un profanateur qui a un score d'Intelligence de 16 ou plus obtient un bonus de 10% aux points d'expérience qu'il gagne. Un profanateur peut utiliser n'importe quel objet normalement disponible pour les magiciens.

Tout comme les préservateurs, les profanateurs peuvent opter pour la spécialisation. Les profanateurs spécialistes sont traités de la même manière que dans le *Manuel des Joueurs*.

Le montant effectif de dégâts infligés à l'écosystème fait par un profanateur en lançant des sorts dépend du niveau du sort et de la nature de l'environnement entourant le profanateur au moment où il le lance. Les règles gouvernant ce processus sont exposées dans le *Chapitre 7 — Magie*.







Niveaux d'expérience du profanateur

Niveau	Profanateur	Dés de vie (d4)
1	0	1
2	1.750	2
3	3.500	3
4	7.000	4
5	14.000	5
6	28.000	6
7	42.000	7
8	63.000	8
9	94.500	9
10	180.000	10
11	270.000	10 +1
12	540.000	10 +2
13	820.000	10 +3
14	1.080.000	10 +4
15	1.350.000	10 +5
16	1.620.000	10 +6
17	1.890.000	10 +7
18	2.160.000	10 +8
19	2.430.000	10 +9
20	2.700.000	10 +10

Dans la plupart des cas, les profanateurs sont des hors-la-loi (même aux yeux des rois-sorciers corrompus), aussi tiennent-ils secrètes leurs capacités magiques. A la différence des préservateurs, qui disposent d'une organisation dispersée dans leur clandestinité, les profanateurs hors-la-loi tendent à être des solitaires, gardant pour eux leurs ambitions et leurs pouvoirs. Un roi-sorcier tolère quelques profanateurs sélectionnés à son service, pour effectuer les tâches magiques quotidiennes qu'il n'a pas la patience de faire lui-même. Ces profanateurs obéissent toujours au doigt et à l'œil à leur maître, le roi-sorcier lui-même surveillant l'entraînement des nouvelles recrues. Les profanateurs du roi-sorcier sont universellement craints et haïs. Quelles que soient leurs voies, ils laissent derrière eux un sillage de cendres et de destruction.



Classes de Personnages-Joueurs

Illusionniste

Minimum requis :	Dextérité 16
Pré-requis :	Intelligence
Races autorisées :	humain, demi-elfe, elfe, petit-homme

Les illusionnistes sont traités exactement de la même manière que dans le *Manuel des Joueurs.* Ils peuvent être des profanateurs ou des préservateurs, mais cette décision doit être prise quand le personnage est créé. Ils progresseront en termes de niveau et de lancement de sorts comme des profanateurs ou des préservateurs, en fonction de la voie choisie.

Dans tous les cas où les règles de ce livret ne les contredisent pas, les règles concernant les illusionnistes dans le *Manuel des Joueurs* doivent être utilisées.

Les illusionnistes, comme tous les magiciens spécialistes, doivent se conformer aux scores raciaux et aux scores de caractéristiques minimaux requis comme cela est indiqué dans le *Manuel des Joueurs.*

Prêtres

Athas est un monde sans divinité. De puissants rois-sorciers se déguisent souvent en dieux ou demi-dieux, mais, bien que leurs pouvoirs soient grands et leurs fidèles nombreux, ils ne sont pas de véritables déités. Mais le monde fournit des sources de pouvoir magique. Une telle magie inspirée par la foi est séparée en trois zones distinctes, chaque classe de prêtre se spécialisant dans l'application de l'une d'entre elles.

Les *arkhontes* adorent les rois-sorciers et tirent d'eux leurs énergies magiques. Les rois-sorciers accordent des sorts magiques à leurs arkhontes pour les services rendus. Si un arkhonte perd la faveur de son roi-sorcier, ou si ce dernier est tué, l'arkhonte perd tous ses sorts magiques.

Les *clercs* adorent l'un des quatre plans élémentaires : la terre, l'air, le feu ou l'eau. Ils font appel aux énergies magiques de ces plans, se spécialisant dans les applications magiques sur le plan primaire d'un de ces éléments. Les sorts disponibles d'un clerc dépendent du plan élémentaire qu'il a choisi d'adorer. Pour refléter cette situation, les sphères de sorts cléricaux ont été altérées — il n'y a plus que cinq sphères : Terre, Air, Feu, Eau et Cosmos (une sphère générale). Un clerc obtient l'accès à tous les sorts au sein de la sphère correspondant au plan élémentaire choisi et à tous les sorts de la sphère du Cosmos.

Les sorts eux-mêmes sont reçus directement de la sphère élémentaire (même les sorts de type Cosmos). Un clerc n'a pas besoin de restreindre ses activités pour soutenir son élément sur Athas, mais une opposition directe peut provoquer la disparition des sorts, si le MD le désire. Par exemple, un clerc de l'eau qui s'écarte de sa ligne en empoisonnant, ou en endommageant d'une autre manière, un point d'eau peut souffrir de cette action.

Les *druides* s'associent avec les esprits qui habitent les lieux géographiques d'Athas — toute oasis, formation rocheuse, bande de désert et montagne possède un esprit qui surveille et protège son utilisation. Un druide s'alliera avec un esprit particulier, agissant comme la contrepartie terrestre de celui-ci, et en en tirant son énergie magique.

Sphères de magie

Sur Athas, les sphères de sorts sont modifiées pour refléter l'accentuation du rôle des plans élémentaires. Les clercs sont limités à l'une de ces sphères, plus la sphère du Cosmos. Les arkhontes peuvent avoir accès à n'importe quelle sphère, mais leur progression en termes de sorts est plus lente que la normale. Les druides choisissent leurs sphères en fonction de l'élément géographique avec lequel ils sont associés. Les nouvelles listes de sorts de prêtres par sphère sont données dans le *Chapitre 7 — Magie.*

Par ailleurs, les personnages prêtres sont créés et utilisés exactement comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs.* Ils utilisent des dés à huit faces et peuvent obtenir des sorts supplémentaires pour des scores de Sagesse élevés. Les restrictions en matière d'armure et d'armement varient en fonction de la classe.

L'utilisation de la magie cléricale ne peut jamais d'elle-même ou de son fait avoir d'effets néfastes sur l'écosystème. Le résultat final du sort peut affecter l'environnement (comme une *conjuration d'insectes* ou un *abaissement des eaux*), mais l'utilisation de l'énergie magique en elle-même n'entraîne pas de destruction similaire à celle de la libération de la magie d'un profanateur.





Arkhonte

Minimum requis :	Sagesse 9, Intelligence 10
Pré-requis :	Sagesse
Races autorisées :	humain, demi-elfe, elfe, nain

Les arkhontes sont les très craints disciples des rois-sorciers. Leur organisation est imbibée de traditions anciennes et de tricheries politiques, le travail qu'ils effectuent pour les rois-sorciers étant gouverné par une bureaucratie sans fin. Pour les habitants des cités, les arkhontes sont les exécuteurs de la volonté des rois-sorciers, autorisés à toutes les exactions, faisant respecter les édits locaux avec une indifférence soignée, distribuant les punitions ou même les exécutions avec la bénédiction des rois-sorciers.

Organisation inique d'hommes à la recherche d'une richesse et d'un pouvoir personnels, les arkhontes sont rongés par la corruption au plus haut niveau — les rois-sorciers ferment en général les yeux sur les mensonges et les scandales touchant les arkhontes, pourvu que la terreur soit maintenue parmi leurs sujets. Les arkhontes ont la même progression en niveau que les clercs, mais leur progression en termes de sorts est plus lente. Mais, au 15ème niveau la progression augmente radicalement alors que le personnage entre dans les rangs supérieurs de la hiérarchie arkhontale. Aux plus hauts niveaux, les arkhontes ont plus de sorts disponibles que des clercs de même niveau.

Les bibliothèques des arkhontes sont inaccessibles pour les étrangers, mais elles sont les plus fournies des cités. Leur utilisation permet aux arkhontes d'avoir accès à toutes les sphères pour leurs sorts. De plus, ces bibliothèques fournies encouragent les recherches magiques. Les arkhontes peuvent commencer à créer des parchemins au 6ème niveau et des potions au 8ème.

Un personnage arkhonte peut être soit neutre soit mauvais — il n'y a pas d'arkhonte bon. Les arkhontes d'une cité-État n'ont pas de lien avec les arkhontes d'une autre. Ainsi, les arkhontes ne peuvent transférer leur loyauté d'un roi-sorcier à un autre tant que le premier est toujours vivant. Si le roi-sorcier d'un arkhonte devait perdre son pouvoir ou être tué, il pourrait demander l'acceptation d'un autre roi-sorcier, trouvant soit une main ouverte soit



le goût de l'acier, selon la fantaisie du nouveau roi-sorcier.

Les arkhontes sont initialement entraînés comme des combattants et, à des niveaux inférieurs, sont forcés de servir de garnison aux temples et aux palais de leurs cités-États. Ils ne sont pas généralement limités en ce qui concerne leur armement ou leur armure, mais certains rois-sorciers imposent des restrictions temporaires. En temps de guerre, les arkhontes sont fréquemment appelés pour invoquer des formations de soldats morts-vivants qu'ils mèneront au combat et pour servir d'officiers dans leurs armées mortelles.

Un arkhonte reçoit ses sorts directement du roi-sorcier qu'il sert. Les sorts peuvent être repris par le roi-sorcier si l'arkhonte lui a déplu d'une quelconque manière. Si le roi-sorcier est particulièrement mécontent, il peut tuer l'arkhonte qui l'a offensé.

Les arkhontes ont un pouvoir sur les morts-vivants, mais seulement pour les lever ou s'allier avec eux, et non pour les repousser. Ce pouvoir est traité de la même manière que le problème posé par les prêtres mauvais et les morts-vivants résolu dans

Progression en sort des arkhontes

Niv. de l'arkhonte	Niveau de sorts						
	1	2	3	4	5	6	7
1	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-
3	1	1	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-	-
5	3	2	-	-	-	-	-
6	3	2	1	-	-	-	-
7	3	2	2	-	-	-	-
8	3	3	2	1	-	-	-
9	3	3	3	1	-	-	-
10	3	3	3	2	-	-	-
11	4	3	3	2	1	-	-
12	4	4	3	3	1	-	-
13	4	4	4	3	2	-	-
14	5	5	4	4	2	1	-
15	6	6	5	5	3	2	1
16	7	7	6	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	4	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	9	9	7	5	3
20	9	9	9	9	9	6	4

le *Manuel des Joueurs*. Jusqu'à 12 morts-vivants peuvent être dirigés. Un résultat de "R" signifie que le mort-vivant obéit ponctuellement à l'arkhonte, tandis qu'un "D" signifie que le mort-vivant devient complètement soumis à sa volonté. Ils suivent ses ordres (au mieux de leurs capacités et de leur compréhension) jusqu'à ce qu'ils soient repoussés, dirigés ou détruits par quelqu'un d'autre.

Au fur et à mesure qu'un arkhonte progresse de niveau, il gagne certains pouvoirs *au sein de sa cité-État*.

Un arkhonte peut demander à un esclave de faire ce qu'il désire. Les esclaves qui ne se conforment pas à l'ordre d'un arkhonte sont immédiatement mis à mort.

Un arkhonte peut rendre un jugement sur un esclave n'importe quand. Dans tous les sujets impliquant la désobéissance ou les actions d'un esclave, un arkhonte peut juger, condamner ou pardonner celui-ci selon son bon vouloir, sans tenir compte de la personne à qui appartient l'esclave. Les punitions peuvent comprendre l'emprisonnement, la torture ou même la mort.

Un arkhonte peut légalement entrer dans la maison d'un homme libre quand il atteint le 2ème niveau. L'homme libre n'a pas le droit de refuser l'entrée à l'arkhonte, sous peine d'emprisonnement et, éventuellement, d'exécution.

Un arkhonte peut réquisitionner des soldats quand il atteint le 3ème niveau. Il peut faire appel à 1d4 soldats par niveau. Les soldats seront tous des arkhontes du 1er niveau avec un arkhonte centurion du 2ème. Un arkhonte peut faire appel à des soldats à chaque fois qu'il le désire, mais il ne peut leur donner l'ordre de quitter la cité sans qu'ils aient reçu la permission du roi-sorcier de l'arkhonte.

Un arkhonte peut accuser un homme libre de déloyauté ou de crimes similaires quand il atteint le 4ème niveau. Sans tenir compte des preuves, un homme libre accusé sera enfermé dans les geôles du roi-sorcier aussi longtemps que l'arkhonte accusateur le souhaite.

Un arkhonte peut avoir accès à toutes les zones dans les palais et les temples quand il atteint le 5ème niveau. Avant cela, l'arkhonte était limité à certaines zones et ne pouvait se rendre dans d'autres, comme les bibliothèques et les chambres du conseil, que sur ordre d'un arkhonte de niveau supérieur.



Un arkhonte peut puiser dans le trésor de la cité pour des enquêtes officielles quand il atteint le 6ème niveau. Le nombre de pièces d'or qu'il peut prendre dans le trésor est de 1d10 par niveau, le résultat étant multiplié par son niveau, et ce par mois. Par exemple, un arkhonte du 7ème niveau lancerait 7d10 puis multiplierait le résultat par 7 Peu de questions sont posées quand l'or est réquisitionné, pourvu qu'aucune tentative ne soit faite pour prendre des fonds plus d'une fois par mois.

Un arkhonte peut rendre un jugement sur un homme libre quand il atteint le 7ème niveau. L'homme libre doit être au moins de deux niveaux inférieurs à celui de l'arkhonte, quelle que soit sa classe. Les jugements peuvent prendre la forme d'une amende, d'une période déterminée dans les geôles du roi-sorcier, de l'esclavage, d'une exécution, ou de quoi que ce soit d'autre désiré par l'arkhonte. Un défaut de comparution fait de l'homme libre un hors-la-loi qui sera exécuté s'il est rattrapé. De nouveau, il n'y pas besoin de preuve réelle pour que l'homme libre soit jugé.

Un arkhonte peut accuser un noble quand il atteint le 10ème niveau. Ce pouvoir est similaire à la capacité de l'arkhonte d'accuser les hommes libres, mais il permet au personnage d'entreprendre une action contre la noblesse au nom du roi-sorcier.

Un arkhonte peut rendre un jugement contre un noble (tout comme il peut juger un homme libre) quand il atteint le 15ème niveau. Le noble doit être au moins de deux niveaux inférieurs à celui de l'arkhonte.

Un arkhonte peut accorder une grâce à tout condamné quand il atteint le 17ème niveau. Seul le roi-sorcier lui-même peut annuler une grâce accordée par un tel personnage.

Par principe, un arkhonte ne peut avoir plus d'un homme accusé dans les geôles par niveau. Il peut juger ou pardonner un homme au maximum par semaine. Il ne peut jamais accuser, juger ou pardonner un autre arkhonte si ce dernier est d'un niveau égal ou supérieur au sien.

La hiérarchie arkhontale est strictement réglée par le niveau d'expérience. Un arkhonte de niveau supérieur peut annuler toute action faite par un autre de niveau inférieur (empêcher la réquisition d'argent ou de troupes, libérer des prisonniers accusés, etc.). Les arkhontes de même niveau doivent rechercher quelqu'un de niveau supérieur au sein de la hiérarchie pour arbitrer leurs différents.

Les arkhontes ne gagnent jamais de suivants comme les clercs. Ils ne reçoivent jamais d'approbation officielle pour établir des forteresses religieuses — la vie d'un roi-sorcier tourne autour de sa cité et, tant qu'elle peut se développer, il ne laissera jamais se créer de zones périphériques qu'il ne pourrait contrôler.

Clerc

Minimum requis :	Sagesse 9
Pré-requis :	Sagesse
Races autorisées :	toutes

A l'extérieur des cités-États, loin de la bureaucratie des rois-sorciers et de leurs arkhontes, le type le plus courant de prêtre est le clerc. Tous les clercs vénèrent les plans élémentaires et tirent leurs énergies magiques directement d'eux. Cependant, les origines et les motivations des clercs peuvent être énormément différentes — les shamans-guérisseurs des petites-gens, les mollahs des caravanes de marchands et les guérisseurs des tribus-esclaves sont tous très différents, mais ce sont tous des clercs.

Un clerc doit avoir un score de Sagesse de 9 au moins. Si sa Sagesse est supérieure ou égale à 16, il obtient un bonus de 10% aux points d'expérience gagnés.

Tout clerc doit choisir un plan élémentaire comme centre de sa foi. Ce choix dictera les sorts auxquels il peut faire appel et quels types d'arme il préférera utiliser. Un clerc dispose d'un accès majeur à la sphère correspondant à l'élément auquel il est fidèle. Il possède également un accès mineur à la sphère du Cosmos.

Les clercs concentrent leurs efforts sur des buts magiques et spirituels et laissent en général le combat aux autres. Cependant, Athas est un monde violent et le pragmatisme leur dicte de s'entraîner à combattre. Les clercs ne sont pas limités en ce qui concerne les armures qu'ils peuvent porter, mais les limitations concernant les armes sont d'une certaine manière liées au plan élémentaire qu'ils ont choisi d'adorer.



Restrictions aux armes des Clercs

Plan élémentaire de la Terre — Les clercs de la terre sont en général les mieux armés car ils peuvent utiliser la pierre et le métal dans leurs armes. Le bois est également acceptable car il est issu à l'origine du sol. Ils peuvent utiliser n'importe quelle arme donnée dans le *Manuel des Joueurs*.

Plan élémentaire de l'Air — Comme l'air ne se prête pas facilement de lui-même à être une arme offensive, les clercs de l'air comptent plutôt sur les armes qui sont guidées par l'air. Ils peuvent utiliser n'importe quel type d'arc, de sarbacane ou de fronde sans tenir compte de la manière dont il a été construit. Les lances sont également acceptées, que ce soit en mêlée ou en tant qu'arme de jet.

Plan élémentaire du feu — Les clercs qui adorent ce plan comptent sur les armes enflammées. Les armes favorites comprennent les flèches enflammées, l'huile brûlante et les armes magiques enchantées qui brûlent ou chauffent d'une manière quelconque. Dans des circonstances extrêmes, chauffer des armes en métal pour causer des dégâts par brûlure est une autre méthode acceptable pour les clercs des flammes. Comme le matériau dont elles sont faites est issu d'une fusion sous une pression et une chaleur importante, les armes en obsidienne sont également acceptées.

Plan élémentaire de l'eau — Ceux qui adorent ce plan reconnaissent en l'eau, créatrice de tout ce qui pousse, ce qui apporte la vie aux terres désertes. Ainsi, les clercs de l'eau peuvent utiliser n'importe quelle arme d'origine organique, en général en bois ou en os. Ils peuvent également utiliser les arcs, les bâtons, les masses, les javelots, les gourdins, les lances et les marteaux de guerre.

Il n'est pas formellement interdit aux clercs d'utiliser des armes qui ne se conforment pas aux indications données ici. Cependant, ils ne gagneront pas leur part de points d'expérience collectifs pour des créatures vaincues en utilisant des armes en dehors de celles qui leur sont autorisées.

Les clercs ont un pouvoir sur les morts-vivants, comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs*. Dans Soleil Sombre, les morts-vivants sont classés selon deux catégories, *contrôlés* ou *volontés libres*, mais la capacité du clerc à les repousser ou à les dissiper reste la même.

Les clercs athasiens ne gagnent jamais de suivants par la simple progression en niveaux, pas plus qu'ils ne gagnent une reconnaissance officielle en établissant une forteresse. Cependant, toutes ces choses peuvent venir comme résultat d'une bonne interprétation du personnage.

Les clercs obtiennent certains pouvoirs en fonction de leur plan élémentaire d'adoration lors de leur progression en niveaux.

Un clerc peut ignorer l'élément qu'il vénère quand il atteint le 5ème niveau. La durée de ce pouvoir est égale en nombre de rounds à son niveau et il ne peut l'utiliser qu'une fois par jour. Ainsi, un clerc de l'eau peut se déplacer librement à travers l'eau et un clerc de la terre peut traverser des murs en pierre comme s'ils n'existaient pas. Les forces exercées sur le clerc par l'élément peuvent également être ignorées — un grand vent n'affectera pas un clerc de l'air, les flammes ne brûleront pas un clerc du feu. Cette protection s'étend à toute chose que le clerc porte sur lui à cet instant.

Un clerc peut amener directement de la matière de son plan élémentaire quand il atteint le 7ème niveau. La quantité de matière qu'il peut amener est équivalente à un cube de 30 cm d'arête par niveau au-dessus du 6ème. La matière est un pur spécimen du plan en question — terre, air, feu ou eau. La nature exacte de la matière sera brute et basique, pierre (pas de métal) du plan de la terre, air, flamme, et eau liquide.

L'air ainsi amené vient sous la forme d'un vent terrible, capable de jeter à terre de la plus petite à la plus grande créature ; il dure un round. La forme de la matière amenée peut être dictée par le clerc (un mur de pierre épais de 2,5 centimètres, un rideau de flammes entourant l'autel, etc.) mais elle ne peut être amenée à plus de 15 mètres du clerc. Le clerc peut utiliser ce pouvoir une fois par jour.

Bien que cela ne soit pas un pouvoir conféré, un clerc peut conjurer des élémentaux de son plan élémentaire quand il atteint le 9ème niveau, car la *conjuration d'un élémental* est un sort de 5ème niveau dans Soleil Sombre. Le sort du 6ème niveau *conjuration d'un élémental du feu* et celui du 7ème *conjuration d'un élémental de terre* ont été enlevés des listes de sorts cléricaux dans Soleil Sombre.



Dans tous les cas où les règles de ce livret ne les contredisent pas, les règles concernant les clercs dans le *Manuel des Joueurs* doivent être utilisées.

Druide

Minimum requis : Sagesse 12, Charisme 15
Pré-requis : Sagesse, Charisme
Races autorisées : humain, demi-elfe, mûl, petit-homme, thri-kreen

Un druide est un prêtre indépendant qui s'allie avec divers esprits de la nature. Il partage le pouvoir avec l'esprit qu'il vénère, entretenant et protégeant l'élément géographique auquel l'esprit est lié. Tout élément de la terre sur Athas peut virtuellement avoir un druide pour le protéger, mais il n'y a pas d'organisation mondiale des druides — ils servent de manière indépendante, menant de patientes vies solitaires de gardiens.

Chaque druide doit choisir un élément géographique comme *réserve*. Les éléments géographiques qu'un druide peut considérer comme réserve peuvent grandement varier. Par exemple, l'un peut surveiller une bande particulière de désert, l'autre protéger une ceinture de broussailles à l'intérieur de l'élément précédent, pendant qu'un troisième surveille une petite oasis en bordure des deux autres éléments.

Les druides de niveau inférieur peuvent grandement voyager dans le monde. Pendant leur *période d'errance*, les jeunes druides apprennent à connaître le monde, son écologie, l'équilibre de la nature et les habitudes de ses créatures. Il peuvent passer autant de temps dans leur réserve qu'ils le désirent.

En atteignant le 12ème niveau, la période d'errance du druide arrive à son terme. A partir de cet instant, il doit passer la moitié de son temps sur sa réserve, la surveillant et la protégeant. Le reste du temps, un druide de niveau supérieur doit de nouveau voyager à travers le monde, en ne perdant pas de vue ce qui pourrait menacer la nature en général et sa réserve en particulier.

Les druides tendent à ne pas gêner ni même à rencontrer ceux qui utilisent leurs réserves sans les endommager. Les voyageurs qui s'arrêtent dans une oasis pour abreuver leurs animaux et qui se déplacent ensuite ne sauront probablement jamais qu'un druide a observé chacun de leurs mouvements. C'est une croyance inébranlable du druide que les terres sont utilisables par tous, que ce soit par des hommes ou des animaux. Ils observent simplement si leurs réserves ne font pas l'objet d'une quelconque utilisation abusive. Les druides ont tendance à faire très attention, et cela se comprend, aux magiciens qui s'aventurent dans leurs domaines — car ils peuvent s'avérer être des profanateurs.

Un druide qui a des scores de Sagesse et de Charisme tous deux supérieurs à 16, obtient un bonus de 10% aux points d'expériences qu'il gagne.

Les druides ne sont pas limités dans l'utilisation des armes. Ils ne peuvent jamais porter d'armure, mais ils peuvent utiliser des objets qui donnent des protections magiques (bracelets, capes, etc.). Ils peuvent utiliser n'importe quel objet magique normalement disponible pour les druides.

Un druide possède un accès majeur aux sorts de toute sphère associée à sa réserve. Par exemple, un druide dont la réserve est un cours d'eau peut être limité aux sorts de la sphère de l'Eau. Un druide plus exotique peut choisir en tant que réserve "les vents hurlants du nord" et utiliser les sorts de la sphère de l'Air. Un autre druide dont la réserve est une source dans le désert peut faire appel à des sorts de la sphère de l'Eau et de la sphère de la Terre, bien qu'il ne puisse avoir un accès majeur qu'à l'une d'entre elles, comme cela est décidé par le MD. Un druide peut revendiquer au plus deux sphères comme étant liées à sa réserve, et il doit avoir en plus l'approbation du MD. Enfin un druide a un accès majeur aux sorts de la sphère du Cosmos.

Réserves possibles

Sphère de la Terre : Une montagne ou une colline particulière, un promontoire rocheux, une étendue de désert ou de steppe.

Sphère de l'Air : Le ciel au dessus d'une zone particulière, les vents d'un canyon ou tout vent dominant.

Sphère du Feu : Plaines sèches, un cratère volcanique, une source chaude, ou une fosse de goudron brûlant.

Sphère de l'Eau : Une source ou une mare, une oasis, ou une citerne naturelle.

Quand il est sur sa réserve, un druide possède plusieurs pouvoirs puissants.

Un druide peut rester dissimulé à la vue des autres pendant qu'il est sur sa réserve. C'est une barrière contre toutes les formes normales de détection (vision, ouïe, etc.) mais qui ne protégera pas le druide d'une détection magique (y compris le sort de *détection de l'invisibilité*). Le druide ne peut se déplacer ou lancer de sorts de quelque manière que ce soit quand il est dissimulé.

Un druide peut parler avec des animaux dans sa réserve quand il atteint le 3ème niveau. Il peut parler avec tous les animaux quand il atteint le 7ème niveau.

Un druide peut parler avec les plantes dans sa réserve quand il atteint le 5ème niveau. Il peut parler avec toutes les plantes quand il atteint le 9ème niveau.

Un druide peut vivre sans eau ou sans nourriture dans sa réserve quand il atteint le 7ème niveau. A ce point le druide tire son énergie vitale directement de sa réserve.

Un druide peut changer de forme pour prendre celles de créatures courantes sur sa réserve quand il atteint le 10ème niveau. Le druide peut ainsi changer de forme trois fois par jour. La taille de l'animal n'est pas limitée pourvu qu'il soit natif de la réserve du druide. Quand il prend la forme d'un animal, le druide possède toutes ses caractéristiques — sa vitesse de déplacement, sa classe d'armure, son nombre d'attaques et ses dégâts par attaque. L'habit du druide ainsi qu'un objet tenu dans chaque main deviennent également partie intégrante du nouveau corps ; ces éléments réapparaissent quand le druide reprend sa forme normale. Les objets ne peuvent être utilisés pendant que le druide est sous forme animale. Comme, sur Athas, de nombreux animaux migrent sur de grandes distances, les druides peuvent souvent choisir parmi un grand nombre de créatures possibles. Cependant, ils ne peuvent prendre la forme de créatures totalement étrangères à leur réserve. Consultez le *Chapitre 11 — Rencontres*, pour une liste de créatures possibles ; utilisez le terrain indiqué pour chaque créature pour savoir si elle peut être native ou non de la réserve du druide. Le druide conserve ses points de vie, son TAC0, et ses jets de sauvegarde quand il est sous forme animale.

Dans tous les cas où les règles de ce livret ne les contredisent pas, les règles concernant les druides dans le *Manuel des Joueurs* doivent être utilisées.

Roublard

Athas est un monde d'intrigue et de fourberie, d'affaires interlopes et d'organisations secrètes — c'est un paradis pour les roublards. Au-delà des cités, parmi les tribus et les villages des terres désertes, les voleurs vivent par leur ruse. A l'intérieur des murs sûrs des cités-États, de nombreuses occupations typiques des roublards ont été institutionnalisées. Les voleurs et les bardes sont devenus les pions des riches, déployés en des jeux mortels de tromperie entre les familles nobles.

Barde

Minimum requis :	Dextérité 12
	Intelligence 13
	Charisme 15
Pré-requis :	Dextérité, Charisme
Races autorisées :	humain, demi-elfe

Le barde est un membre d'une classe bizarre d'amuseurs et de conteurs d'histoires prisée par les aristocrates de la cité. Tous hommes libres, les bardes tournent à travers les cités en groupe ou individuellement, puis s'en vont, vivant de leur intelligence et de leurs talents. Il est également largement accepté que de nombreux bardes mènent une double vie comme maître-chanteurs, voleurs, espions ou même assassins notoires.

Comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs*, le barde doit rester le plus possible neutre en alignement ; cela veut dire qu'il doit avoir la composante neutre comme l'un des éléments de son alignement. La profession d'un barde le met en contact avec toute sorte de gens et de situations et il ne peut se permettre un alignement trop tranché qui compliquerait son interaction avec eux.

Les bardes athasiens n'ont pas de limitation en ce qui concerne leur armure ou le choix de leurs armes. Cependant, ils tendent à ne pas porter d'armure, préférant des vêtements plus joyeux, et leurs armes sont souvent petites et dissimulées.

Les bardes sont en premier et avant tout des amuseurs. Chacun possède un certain talent en tant que chanteur, acteur, poète, musicien ou jongleur. Chaque personnage barde se spécialise dans un mode particulier de performances qui devra être noté sur la feuille de personnage — cela peut devenir pertinent dans certaines situations du jeu.



Pour la noblesse des cités, les bardes sont des instruments. Ils sont communément loués par une maison noble et envoyés à une autre en guise de cadeau. Les bardes sont envoyés pour amuser et en général pour effectuer une autre tâche plus subtile (comme un vol, un assassinat, une mission d'espionnage, etc.). Le fait de refuser le don d'un barde ou d'une compagnie de bardes est considéré comme malpoli. Cependant, quand une troupe de bardes est offerte par le pire ennemi d'une famille, elle est souvent renvoyée. Pour contourner cette possibilité, le groupe loueur déguise parfois sa manipulation en utilisant un groupe tiers pour envoyer les bardes — cela peut tourner à une juxtaposition très complexe d'intrigues et de supercheries.

Un barde dispose d'une variété déroutante de bénéfices.

Un barde peut utiliser tous les talents de voleur : vol à la tire, crocheter des serrures, trouver/désamorcer des pièges, mouvement silencieux, se cacher dans l'ombre, détecter des bruits, grimper, lire des langues inconnues. La valeur initiale de chaque talent est donnée sur la table des *Scores de base de talents de voleur* et est modifiée par la race, la Dextérité et l'armure portée. A la différence des voleurs, les bardes n'ajoutent rien aux valeurs de base au premier niveau. Chaque fois qu'un barde progresse d'un niveau d'expérience, le joueur reçoit 20 points à distribuer. Pas plus de 10 points peuvent être assignés à un même talent et aucun talent ne peut porté au-delà de 95%.

Un barde peut influencer les réactions comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

La musique, la poésie et les histoires d'un barde peuvent servir de source d'inspiration, comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

Les bardes apprennent également un petit peu de tout, de nouveau comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

Un barde est un maître des poisons, connaissant aussi bien leur utilisation que leur fabrication. A chaque niveau, le barde lance 1d4 et ajoute le résultat à son niveau pour déterminer quel nouveau poison il a maîtrisé (sur la table ci-dessous). Si le barde a déjà maîtrisé le poison obtenu, il n'obtient pas de nouveau poison à ce niveau. Si le résultat du jet est 18 ou plus, le barde peut choisir n'importe quel poison dans la liste. Une fois qu'il en a maîtrisé un, le barde peut faire une seule application du poison par jour, en utilisant des matériaux faciles à obtenir. Les méthodes d'application sont présentées dans le *Chapitre 9 : Combat* du *Guide du Maître*.

Table des Poisons du Barde

Jet de dé	Classe	Méthode	Délai	Force
2	A	injecté	10-30 min.	15/0
3	B	injecté	2-12 min.	20/1-3
4	C	injecté	2-5 min.	25/3-8
5	D	injecté	1-2 min.	30/2-12
6	E	injecté	immédiat	Mort/20
7	F	injecté	immédiat	Mort/0
8	G	ingéré	2-12 heures	20/10
9	H	ingéré	1-4 heures	20/10
10	I	ingéré	2-12 min.	30/15
11	J	ingéré	1-4 min.	Mort/20
12	K	contact	2-8 min.	5/0
13	L	contact	2-8 min.	10/0
14	M	contact	1-4 min.	20/5
15	N	contact	1 minute	Mort/25
16	O	injecté	2-24 min.	Paralysie
17	P	injecté	1-3 heures	Débilité
18 et+	Choix du joueur			

Les bardes athasiens n'obtiennent pas l'usage de sorts magiques quand ils sont à un niveau élevé. De plus, ils ne gagnent jamais la capacité d'utiliser les objets magiques de nature écrite.

Dans tous les cas où les règles de ce livret ne les contredisent pas, les règles concernant les bardes dans le *Manuel des Joueurs* doivent être utilisées.

Voleur

Minimum requis :	Dextérité 9
Pré-requis :	Dextérité
Races autorisées :	toutes

Les voleurs athasiens s'étendent sur toute la gamme de la société. Cela va des coupeurs de bourses qui s'attaquent aux marchands et aux hommes libres des cités, aux vagabonds qui volent ce qu'ils peuvent dans les caravanes et les convois marchands. Au mieux, les voleurs peuvent être à la solde de la noblesse, effectuant leur commerce par contrat au nom de la maison royale ou de nobles charitables



qui cherchent uniquement dans le vol la corruption et la richesse.

Le pré-requis du voleur est la Dextérité. Un voleur avec un score de Dextérité de 16 ou plus obtient un bonus de 10% aux points d'expérience gagnés.

Un voleur peut choisir n'importe quel alignement sauf loyal bon. Un voleur peut être de n'importe quelle classe sociale — esclave, homme libre ou noble. N'importe quel personnage humain, nain, elfe, demi-elfe, petit-homme, mûl ou thri-kreen peut être un voleur.

Le voleur n'est pas limité dans son choix des armes ; un personnage voleur peut utiliser n'importe quelle arme, mais subit une pénalité pour non compétence quand cela est approprié. Le choix d'un voleur pour les armures est limité comme cela est indiqué dans le *Manuel des Joueurs*. Mais il n'existe rien qui ressemble à une cotte de mailles elfique sur Athas.

Les talents de voleur sont déterminés exactement de la même manière que dans le *Manuel des Joueurs*. Cependant, les ajustements raciaux et de Dextérité seront différents pour les voleurs de Soleil Sombre.

Ajustements de Dextérité sur les talents de voleur

Dex.	Vol à la Tire	Crocheter des Serrures	Trouver /Désamorcer	Mouv. Silencieux	Se Cacher dans l'ombre
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%
20	+20%	+25%	+12%	+20%	+17%
21	+25%	+27%	+15%	+25%	+20%
22	+27%	+30%	+17%	+30%	+22%

Les voleurs athasiens peuvent employer la capacité d'attaque sournoise et d'utilisation des parchemins, comme cela est indiqué dans le *Manuel des Joueurs*. Il n'y pas d'argot des voleurs utilisé sur Athas, pas plus que les voleurs n'attirent de suivants.

Au 10ème niveau, un voleur peut tenter d'attirer un patron. Un patron est un noble qui financera le voleur et le protégera sous son toit et son nom. On attend d'un tel personnage qu'il effectue des tâches pour le noble, comme le vol, l'espionnage, ou même l'assassinat, en contrepartie du logement et de la protection politique offerts.

La chance de base de trouver un patron est un jet de pourcentage égal à 5% par niveau du voleur au-delà du 9ème. Une fois qu'il a trouvé un patron, le voleur n'a plus besoin de lancer — il est à partir de ce moment là à la solde d'une famille noble d'une cité du choix du MD. Un voleur n'est pas forcé de chercher un patron s'il ne le désire pas. De plus, une fois qu'un voleur a un patron, le seul moyen de quitter son service est la mort — un voleur mercenaire connaît beaucoup trop de secrets sur le noble pour être autorisé à démissionner dans n'importe quel sens conventionnel.

Dans la campagne, avoir un patron signifiera plusieurs choses pour un voleur. En premier lieu, le MD peut assigner au voleur un travail pour la famille, qu'il doit mener à bien ou être lui-même la cible d'un assassinat. En second lieu, le voleur ne peut jamais être tenu responsable personnellement pour ses crimes pendant qu'il travaille pour un patron. En règle générale, les patrons ont des amis puissants parmi les profanateurs et les arkhontes de la cité-État pour se protéger eux et leurs employés voleurs.

Dans tous les cas où les règles de ce livret ne les contredisent pas, les règles concernant les voleurs dans le *Manuel des Joueurs* doivent être utilisées.

Ajustements de race sur les talents de voleur

Talent	Demi-elfe	Elfe	Mûl	Nain	Petit-homme
Vol à la Tire	+10%	+5%	-	-	+5%
Crocheter des Serrures	-	-5%	-5%	+10%	+5%
Trouver/Désa. des Pièges	-	-	-	+15%	+5%
Mouvements Silencieux	-	+5%	+5%	-	+10%
Se Cacher dans l'Ombre	+5%	+10%	-	-	+15%
Détection des Bruits	-	+5%	-	-	+5%
Grimper	-	-	+5%	-10%	-15%
Lire des Langues Inconnus	-	-	-5%	-5%	-5%



Psioniste (variante pour Soleil Sombre)

Minimum requis :	Constitution 11
	Intelligence 12
	Sagesse 15
Pré-requis :	Constitution, Sagesse
Races autorisées :	toutes

Toutes les créatures intelligentes sur Athas ont un certain potentiel de pouvoir psionique. Cependant, tous ne sont pas considérés comme étant des personnages de la classe de psioniste.

Dans Soleil Sombre, il n'y pas de restrictions raciales ni de limites raciales de niveau pour les personnages psionistes. Tout personnage demi-humain qui satisfait aux scores requis peut être un psioniste multi-classé. Pour les personnages multi-classés et à plusieurs classes, la classe de psioniste peut être combinée avec n'importe quelle(s) autre(s) classe(s).

Potentiel inhérent : Dans les campagnes de Soleil Sombre, un personnage peut avoir un score de Sagesse ou de Constitution aussi élevé que 22. Cette table est une version étendue de celle donnée dans le *Manuel Complet des Psioniques*, couvrant les scores élevés.

Table de potentiel inhérent

Score de caractéristique	Score de base	ajustement de caractéristique
15	20	0
16	22	+1
17	24	+2
18	26	+3
19	28	+4
20	30	+5
21	32	+6
22	34	+7

Tests de pouvoir : Il est possible pour un psioniste de Soleil Sombre d'avoir un score de pouvoir de 20 ou plus. Dans de tels cas, ignorez les résultats *score de pouvoir* et *20* du pouvoir du psioniste ; un résultat de 20 échoue toujours, mais sans effet négatif ou positif.

Talents sauvages : Tous les personnages-joueurs, même ceux qui ne satisfont pas aux scores requis pour la classe de personnage psioniste, sont automatiquement des talents natifs, comme cela est décrit dans le *Manuel Complet des Psioniques.* Ils peuvent déterminer leurs dévotions comme cela y est décrit.

Personnages-non-joueurs : Tous les personnages- non-joueurs qui satisfont aux scores requis pour la classe de psioniste sont aussi des talents natifs. Dans la plupart des cas, les PNJ non importants sont présumés n'avoir qu'un seul mode de défense psionique. Pour les PNJ plus importants, le MD doit déterminer normalement leurs dévotions.

Dans tous les cas où les règles de ce livret ne les contredisent pas, les règles concernant les psionistes dans le *Manuel Complet des Psioniques* doivent être utilisées.

Personnages multi-classés ou à plusieurs classes

Les personnages de Soleil Sombre peuvent devenir multi-classés ou à plusieurs classes comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs.*

Combinaisons multi-classes

Tout personnage demi-humain qui satisfait aux scores requis peut choisir de devenir un personnage multi-classé, sujet aux restrictions présentées dans le *Manuel des Joueurs*. La table suivante donne les combinaisons possibles de classes de personnage disponibles en fonction de la race du personnage.

Demi-elfe ou Elfe

Guerrier/Magicien	Guerrier/Magicien/Clerc
Guerrier/Voleur	Guerrier/Magicien/Voleur
Guerrier/Psioniste	Clerc/Magicien/Voleur
Guerrier/Clerc	Clerc/Guerrier/Voleur
Clerc/Magicien	Guerrier/Magicien/Psioniste
Clerc/Psioniste	Guerrier/Voleur/Psioniste
Clerc/Voleur	Guerrier/Clerc/Psioniste
Magicien/Psioniste	Clerc/Magicien/Psioniste
Magicien/Voleur	Clerc/Voleur/Psioniste
Voleur/Psioniste	Magicien/Voleur/Psioniste

Demi-géant

Guerrier/Clerc	Clerc/Psioniste
Guerrier/Psioniste	

Mûl

Guerrier/Voleur	Clerc/Voleur
Guerrier/Clerc	Psioniste/Voleur



Guerrier/Psioniste	Guerrier/Voleur/Psioniste
Clerc/Psioniste	Guerrier/Voleur/Clerc

Nain

Clerc/Psioniste	Voleur/Psioniste
Guerrier/Clerc	Guerrier/Clerc/Psioniste
Guerrier/Psioniste	Guerrier/Voleur/Psioniste
Guerrier/Voleur	

Petit-homme

Guerrier/Voleur	Clerc/Psioniste
Guerrier/Clerc	Illusionniste/Voleur
Guerrier/Illusionniste	Illusionniste/Psioniste
Guerrier/Psioniste	Voleur/Psioniste
Clerc/Illusionniste	Guerrier/Voleur/Psioniste
Clerc/Voleur	

Thri-kreen

Guerrier/Clerc	Clerc/Psioniste
Guerrier/Psioniste	Guerrier/Clerc/Psioniste

Profanateur ou *préservateur* peuvent être substitués au terme de *magicien*.
Arkhonte peut être substitué au terme de *clerc*.
Rôdeur peut être substitué au terme de *guerrier* pour les elfes, les demi-elfes, les demi-géants, les petites-gens ou les thri-kreen.
Barde peut être substitué au terme de *voleur* pour les demi-elfes.
Druide peut être substitué au terme de *clerc* pour les demi-elfes, les petites-gens, les mûls ou les thri-kreen.
Gladiateur ne peut jamais faire partie d'une combinaison de multi-classes pour demi-humains.

Personnages à plusieurs classes

Les personnages humains sont libres de devenir des personnages à plusieurs classes sur Athas comme dans tout autre monde campagne d'AD&D®. Les règles les gouvernant sont pleinement détaillées dans le *Manuel des Joueurs*.

Arbres de personnages

Les campagnes de DARK SUN™ se situent dans un monde violent. Des magies et des pouvoirs psioniques puissants jusqu'aux hordes désespérées de pillards en passant même par les étendues désolées et impardonnables du désert, tout conspire contre les personnages-joueurs — la mort n'est pas du tout rare sur Athas, pas plus qu'elle ne l'est pour les personnages-joueurs dans les campagnes de SOLEIL SOMBRE.

Remplacer un personnage-joueur mort de haut niveau par un novice du premier niveau n'est jamais satisfaisant pour le joueur. Aussi, là où ce nouveau personnage s'accorde à la situation, il est en général créé sur le champ. Dans les campagnes de SOLEIL SOMBRE, les joueurs sont encouragés à utiliser des arbres de personnages, où ils ne jouent qu'un seul personnage en même temps, mais où ils peuvent faire appel à trois autres PJ pour commencer n'importe quelle aventure particulière.

En bref, un arbre de personnages consiste en un personnage actif (que le joueur utilise comme son personnage-joueur) et trois personnages inactifs. Le personnage actif prend part à l'aventure, effectuant des actions dans le cours de la campagne. Quand une nouvelle aventure commence, le joueur peut passer à un de ses personnages inactifs ou garder en jeu son personnage précédemment actif.

Constitution d'un arbre de personnages

Pour créer un arbre de personnages, un joueur doit complètement déterminer quatre personnages. Une fois que cela est fait, le joueur choisit le personnage qu'il a l'intention d'utiliser dans la première aventure, en faisant ainsi son personnage actif. Les trois autres sont inactifs.

Alignement

Les quatre personnages qui constituent l'arbre de personnages du joueur ne sont pas limités par des races ou des classes ; toute combinaison est acceptable. Cependant, l'alignement de ces personnages est limité. Les quatre personnages d'un arbre doivent être soit bon, soit neutre, soit mauvais. L'allégeance au chaos ou à la loi ne fait aucune différence.

Par exemple, un arbre de personnage peut avoir un nain gladiateur chaotique bon, un guerrier thri-kreen loyal bon, un barde humain neutre bon et un préservateur elfe chaotique bon. Le thri-kreen ne pourrait être loyal mauvais ou même loyal neutre et être toujours membre de l'arbre de personnages.





Si un personnage est forcé de changer d'alignement de telle manière qu'il ne soit plus en accord avec l'arbre de personnages, il doit être écarté (ou, optionnellement, le joueur peut écarter les trois autres, insérant trois nouveaux personnages dans son arbre et adoptant ce nouvel alignement). Les personnages écartés doivent être donnés au maître de donjon pour être utilisés en tant que PNJ.

Changement de personnages

Il y a trois moments où un joueur peut changer le personnage qu'il souhaite utiliser en jeu : entre des aventures, pendant une aventure et après la mort de son personnage actif.

Entre des aventures

Quand une aventure est terminée (aux yeux du MD, bien sûr), un joueur peut passer de son personnage actif à un de ses personnages inactifs. Le joueur n'est pas obligé de le faire, et peut garder un personnage actif à travers un nombre quelconque d'aventures consécutives.

Pendant une aventure

Au sein de l'étendue d'un monde de campagne, l'appel à un autre personnage pour remplacer le personnage actif nécessite un investissement substantiel en temps, que ce soit pour envoyer des messages ou pour voyager et chercher les personnages inactifs transitoires de l'arbre (les psioniques ou la magie peuvent rendre cette tâche plus facile, mais ne peuvent résoudre tous les problèmes). Le MD devrait permettre avec modération aux joueurs de changer leurs personnages actifs pendant l'aventure et imposer en général un délai de 3d6 jours. Le MD ne doit jamais permettre un tel passage pendant des scènes critiques ou dangereuses d'une aventure. Tout changement de personnages pendant une aventure se fait à la discrétion du MD qui peut librement refuser toute requête en ce sens.

Après la mort d'un personnage

Quand un personnage actif meurt, un des personnages inactifs de l'arbre est présumé arriver sur la scène en moins d'un jour (si possible). Le joueur choisit quel personnage inactif arrivera et doit créer subséquemment un nouveau personnage débutant afin d'occuper la place vacante dans l'arbre. Si les cir-

constances rendent difficiles l'arrivée d'un nouveau personnage, le MD peut être forcé d'étendre la période avant laquelle le personnage nouvellement activé arrive.

Progression des personnages

Le personnage actif de la campagne reçoit les points d'expérience et progresse en niveau comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

A chaque fois qu'un personnage actif progresse d'un niveau d'expérience, le joueur doit également faire avancer un de ses personnages inactifs d'un niveau. Le personnage inactif choisi doit être de niveau inférieur à celui du personnage actif. Ajustez le total des points d'expérience sur la feuille de personnage du personnage inactif au nombre minimal pour le nouveau niveau atteint.

En ce qui concerne la progression des personnages de l'arbre, les personnages multi-classés ou à plusieurs classes qui sont inactifs, ne peuvent avancer que dans une classe. En tant que personnages actifs, les personnages multi-classés provoquent la progression d'un personnage inactif quand ils progressent d'un niveau dans *chacune* de leurs classes. Un personnage à plusieurs classes provoque la progression d'un personnage inactif pour chaque niveau qu'il atteint.

Pour les personnages multi-classés inactifs, il faut faire attention qu'un unique total de points d'expérience peut correctement rendre la combinaison de niveaux. En général, un personnage multi-classé inactif ne doit pas avoir plus d'un niveau de différence dans chaque classe (3/3/4 est bon, mais pas 3/3/9).

Le statut des personnages inactifs

Les personnages inactifs ne sont pas des PNJ ni des suivants. Ils ne sont impliqués dans l'aventure à aucun moment. A aucun instant, les personnages inactifs et actif du joueur ne rentreront en contact dans le monde de campagne.

Quand ils ne sont pas en jeu, les personnages inactifs sont présumés être quelque part sur Athas, effectuant d'autres tâches.

Tous les personnages d'un arbre sont sensés se connaître et travailler ensemble dans les mêmes buts. Le joueur peut inventer des connections — les personnages sont tous les fils de la même puissante matriarche, des cousins éloignés, des amis d'enfance, etc. Cependant, une relation entre eux n'est pas exigée — le joueur peut décider que les individus de son arbre de personnages ne sont rien de plus que des connaissances passagères.

Utilisation avantageuse d'un arbre de personnages

Le principal but de l'arbre de personnages est de donner à chaque joueur un groupe d'aventuriers dans lequel choisir en fonction des différentes situations ou quand un de ses personnages meurt. Le joueur est familiarisé avec ces personnages et peut exploiter leurs forces plus rapidement qu'il ne le pourrait avec un personnage fraîchement créé. Cependant, en faisant attention, l'arbre de personnages peut être un outil précieux pour un joueur dans une campagne prolongée.

Comme un seul personnage inactif gagne un niveau d'expérience à chaque fois que le personnage actif fait de même, on peut décider quel personnage doit avancer en fonction de la direction que la campagne semble prendre. Si, par exemple, une grande guerre est en cours, un joueur peut souhaiter utiliser son guerrier comme personnage actif. Si la guerre se calme, il peut souhaiter faire avancer un personnage inactif non guerrier pour les aventures postérieures au conflit.

De même, la quête peut être un dangereux voyage à travers les terres sauvages pour voler un objet magique dans l'ancien manoir d'un profanateur. Le joueur peut utiliser son personnage rôdeur pour faire le voyage, mais peut consacrer tout son avancement pour personnage inactif pour rendre son voleur plus puissant pour l'assaut final du manoir.

Echanges entre personnages

Même si les personnages appartiennent au même arbre, ils ne peuvent échanger librement l'équipement, les objets magiques, l'argent ou les possessions personnelles. Conservez des listes séparées pour tout ce genre d'objets. Dans de tels cas, s'il y a une raison contraignante de le faire, les personnages peuvent échanger des objets ou des informations importants, mais c'est une possibilité dont on peut facilement abuser. En général, les objets sont attachés au personnage original et c'est comme ça.

Chapitre 4 : Alignement

Les campagnes de DARK SUN™ demandent aux joueurs d'interpréter leurs personnages selon des alignements, tout comme dans les autres mondes d'AD&D®. Le schéma d'alignement est le même, combinant une attitude envers l'ordre (loi, neutralité ou chaos) avec une attitude envers la moralité (bon, neutralité ou mauvais). Tous les personnages et les créatures possèdent un alignement dans Soleil Sombre.

Comme le *Manuel des Joueurs* l'indique, il faut considérer l'alignement comme un outil et non comme un carcan qui limite le personnage. Encouragez les joueurs à manipuler leurs personnages de Soleil Sombre en utilisant l'alignement pour rehausser leur interprétation — une interprétation créative dans Soleil Sombre, comme dans n'importe quel autre monde de campagne d'AD&D®, augmentera le réalisme du jeu et l'amusement qu'il peut procurer.

Les demi-géants et l'alignement

Comme il a été précisé dans le *Chapitre 2 — Races de personnages-joueurs*, les demi-géants ont une attitude changeant rapidement envers aussi bien l'ordre que la moralité. Leur nature mimétique et leur compréhension fondamentalement faible des notions de bien et de mal facilitent les flottements d'attitude, qui, en termes de jeu, se traduisent par des changements d'alignement. Une partie de l'alignement d'un demi-géant reste fixée, tandis que l'autre peut varier.

Un demi-géant doit choisir un alignement chaque matin, reflétant une réaction à son changement d'environnement, mais il doit s'agir d'un alignement ayant reçu l'accord du MD. En général, un demi-géant sera en train d'imiter ou de réagir à son environnement quand le changement d'alignement interviendra. A moins qu'il y ait une bonne raison pour qu'un demi-géant devienne, disons, chaotique mauvais pendant une journée, le MD ne doit pas le lui permettre. Si un joueur demande de manière répétée des changements quotidiens d'alignement simplement pour un gain personnel, le MD doit lui suggérer de jouer un autre type de personnage. Rappelez vous que l'alignement d'un demi-géant *peut* changer chaque jour, mais ce n'est pas obligatoire — il peut passer des mois d'affilée sans un seul changement. Pour cette raison, les personnages demi-géants, tout en étant les plus idiots de ce monde de campagne, sont aussi généralement les plus difficiles à interpréter avec précision.

Le changement d'alignement d'un demi-géant doit devenir une gêne aussi souvent qu'il constitue un bienfait. Sa pensée de type girouette peut le faire apparaître comme instable, voire même dangereux pour des personnages possédant une approche plus linéaire de l'ordre et de la moralité. Le MD doit parfois présenter des situations où le changement d'alignement d'un personnage fait du tort à ce dernier.

Alignement dans des situations désespérées (Règle optionnelle)

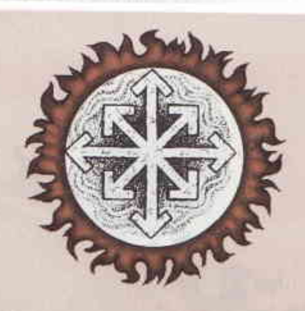
Des circonstances où la vie est menacée mettent toujours l'alignement du personnage à l'épreuve. La manière dont il agit, dont il traite les autres personnages du groupe et dont il contrôle ses propres actions peuvent changer radicalement avec le désespoir. Ces règles sont présentées principalement pour gouverner des situations où l'eau n'est disponible qu'en très faible quantité, mais elles peuvent être adaptées à toute une gamme d'autres situations : la denrée qui manque peut être aussi bien la nourriture en période de famine, l'antidote pour un poison, le remède à une maladie largement répandue, l'air dans un tunnel effondré, etc.

Un groupe de personnages qui se trouve potentiellement dans une situation de manque mortel d'eau devra prendre plusieurs choses en considération. Individuellement, les personnages doivent réagir en fonction de leurs alignements. En tant que groupe, ils auront à distinguer ceux dans le nombre qui sont forts et capables de ceux qui sont faibles et ont besoin d'assistance.

Des plans peuvent être faits pour donner plus d'eau à certains individus de telle manière qu'ils puissent survivre pour lancer des sorts ou combattre les ennemis. La manière dont les personnages réagissent à de tels plans testent de nouveau leur alignement.

Loyal bon

Un personnage de cet alignement insistera pour que chacun ait sa part de l'eau qui se trouve là, même si certains membres du groupe sont dans une



situation au-delà de tout espoir. Il concevra volontiers et acceptera des plans impliquant une distribution inégale de l'eau pour le bien du groupe, mais ne laissera jamais des faibles et des mourants sans eau.

Loyal neutre

De tels personnages insisteront pour que chacun ait la même part d'eau, mais ne se soucieront pas des personnages qui peuvent être dans une situation plus que désespérée. Ils accepteront également les plans impliquant une distribution inégale de l'eau pour le bien du groupe.

Loyal mauvais

Un personnage de cet alignement insistera pour que l'eau disponible soit distribuée de manière égale entre les personnages bien portants du groupe, mais n'offrira rien à ceux qui semblent avoir atteint un point de non retour. Il acceptera les plans impliquant une distribution inégale de l'eau pour le bien du groupe, en particulier si c'est un moyen pour lui d'en avoir plus.

Neutre bon

Un personnage neutre bon insistera pour que chaque personnage du groupe ait la même part d'eau, même ceux sévèrement déshydratés. Il considérera les plans impliquant une distribution inégale de l'eau, mais il devra être convaincu que le plan bénéficiera en dernier lieu au groupe et ne le blessera pas personnellement.

Neutre

Un personnage de cet alignement désirera une bonne part pour lui-même, mais ne viendra pas nécessairement à l'aide des très faibles. Il considérera les plans impliquant une distribution inégale de l'eau, mais seulement si lui et le groupe en bénéficient à court terme.

Neutre mauvais

Un personnage de cet alignement insistera pour avoir une bonne part et sera contre tout don d'eau aux très faibles. Il considérera les plans de distribution inégale d'eau, mais seulement si cela lui bénéficie rapidement.

Chaotique bon

Un personnage chaotique bon insistera pour que chacun ait une part égale de l'eau disponible, même les très faibles. Il ne considérera pas les plans de distribution inégale d'eau à moins que lui et ceux qu'il apprécie personnellement obtiennent ainsi plus d'eau.

Chaotique neutre

Un tel personnage insistera pour avoir une bonne part et ne se sentira pas concerné par la condition des très faibles. Il ne considérera pas les plans impliquant une distribution inégale de l'eau, à moins qu'il n'obtienne ainsi personnellement plus d'eau.

Chaotique mauvais

Un personnage chaotique mauvais mentira, trompera ou même tuera sans retenue pour obtenir toute l'eau qu'il peut. Il suggérera constamment des plans impliquant une distribution inégale de l'eau qui lui en accorde plus dans l'immédiat.

Désespoir total

Le désespoir total s'installe quand un des membres du groupe (PJ ou PNJ) meurt de déshydratation et que la situation ne montre aucun signe d'évolution. À de tels moments, le MD doit faire chaque jour un test de Sagesse pour chaque personnage afin qu'il évite la folie.

La folie engendrée par la privation d'eau force un personnage à adopter un alignement chaotique mauvais pour le jour où le manque intervient. Le MD informe le joueur de son changement temporaire d'alignement — le joueur doit alors faire de son mieux pour adapter la folie au style de son personnage : un gladiateur stupide peut simplement dégainer son épée et demander de l'eau, tandis qu'un barde peut empoisonner certains de ses compagnons secrètement afin d'augmenter sa part. Si un joueur ne veut pas entreprendre les actions appropriées, le MD doit transformer le personnage en PNJ jusqu'à ce que la folie s'en aille. C'est en grande partie pour cela que la règle est optionnelle. Les capacités de classe liées à l'alignement sont perdues pendant la période de folie.

Une fois qu'un personnage a réussi un test de Sagesse, ou qu'il s'est réhydraté, la folie disparaît.

Chapitre 5 : Compétences

Dans Soleil Sombre, les compétences martiales et diverses suivent généralement les directives du *Manuel des Joueurs*. Toutes les exceptions aux mécanismes typique d'AD&D® sont données dans ce chapitre.

Les personnages de Soleil Sombre possèdent souvent des scores de caractéristiques plus élevés que ceux des autres mondes de campagne d'AD&D®. Il en résulte que les personnages d'Athas peuvent plus facilement accomplir les tests de compétence, qui sont basés sur les caractéristiques. Même ainsi, les joueurs doivent se souvenir qu'un 20 naturel signifie toujours un échec, sans tenir compte des scores de leurs personnages.

Compétences martiales de Soleil Sombre

Les compétences martiales et la spécialisation fonctionnent comme d'habitude pour tous les personnages de Soleil Sombre, sauf pour la classe de gladiateur. Ces derniers commencent le jeu avec une compétence dans chaque arme. De plus, ils peuvent se spécialiser dans un nombre quelconque d'armes, pourvu qu'ils aient assez d'unités de compétences disponibles pour le faire. Un gladiateur doit dépenser deux unités de compétence pour se spécialiser dans n'importe quelle arme de mêlée ou de jet, sauf l'arc, qui nécessite trois unités. Les gladiateurs transcendent ainsi les règles qui limitent la spécialisation des guerriers.

Par exemple, Barlyuth, un gladiateur nain, commence le jeu avec quatre unités de compétences martiales. En tant que gladiateur, il possède déjà les compétences dans toutes les armes et n'a donc pas besoin de dépenser l'une de ses unités pour devenir compétent. Au lieu de cela, il peut dépenser les quatre unités pour se spécialiser dans deux armes de mêlée, ou dépenser trois unités pour se spécialiser dans l'arc et garder l'unité restante pour une spécialisation ultérieure.

Un gladiateur du 9ème niveau pourrait ainsi se spécialiser dans deux armes de mêlée et dans l'arc (sept unités de compétence au total) et un gladiateur du 18ème niveau pourrait se spécialiser dans 5 armes de mêlée (10 unités de compétence au total). Un gladiateur obtient tous les bénéfices pour chacune des armes où il se spécialise, ne subissant pas de pénalité pour des spécialisations multiples.

Nouvelles compétences diverses

Compétence	Unité	Caract.	Modif.
Ordre général			
Détection des psioniques	1	Sag	-2
Langage des signes	1	Dex	0
Marchandage	1	Sag	-2
Protection contre la chaleur	1	Int	-2
Trouver de l'eau	1	Int	0
Prêtre			
Bureaucratie	1	Cha	-2
Dissimulation somatique	1	Dex	-1
Combattant			
Arme improvisée	1	Sag	-1
Optimisation de l'armure	1	Dex	-2
Magicien			
Dissimulation somatique	1	Dex	-1

Description des nouvelles compétences

Comme dans le *Manuel des Joueurs*, les compétences de ce livret sont données dans l'ordre alphabétique avec leur description et les règles pour les utiliser dans une campagne.

Arme improvisée : Sur Athas, virtuellement n'importe quoi peut être (et a été) utilisé comme une arme. Un personnage avec cette compétence fait un jet sous sa Sagesse pour repérer une arme utilisable à proximité. Un test réussi signifie que le personnage a trouvé un bâton qui inflige 1d6 +1 points de dégâts à des créatures de taille humaine ou plus petites et 1d3 +1 à des adversaires plus grands.

Le MD peut assigner des ajustements pour rendre plus facile ou plus difficile la découverte d'une telle arme : une place de marché peut donner un +2, une prairie désolée un -2 et un désert sablonneux peut annuler globalement cette compétence.

Bureaucratie : La compétence de bureaucratie aide les personnages dans un certain nombre de situations. Un test réussi diminue le temps passé par un personnage dans les cachot d'une cité en attente d'un jugement. Elle peut aussi accélérer la procédure d'obtention d'une audience avec un important arkhonte ou un autre officiel. La compétence de bureaucratie aide un personnage à comprendre la hiérarchie politique et à savoir qui consulter pour obtenir un bon job. Un test réussi permet également au



personnage de payer 10% de moins au niveau des taxes qui lui sont imposées ; deux test réussis à la suite lui permettent d'éviter totalement la taxe.

En plus de ces exemples d'utilisation, la compétence de bureaucratie fonctionne dans un nombre infini d'autres situations, permettant au personnage de comprendre et d'utiliser (jusqu'à l'abus) le système bureaucratique.

Détection des psioniques : La compétence de détection des psioniques fonctionne à peu près comme la dévotion métapsionique *détection de psioniques,* mais elle est moins puissante. Avec cette compétence, un personnage d'Athas utilise sa capacité psionique latente pour détecter la dépense de points de force psionique (PFP) autour de lui.

En employant cette compétence, un personnage doit vider son esprit et se concentrer, consacrant au moins un round complet à sa préparation. Un test réussi lui permet de détecter la dépense de tout PFP à moins de 50 mètres de lui, sans tenir compte des objets matériels pouvant faire écran. Un personnage peut maintenir l'utilisation de cette compétence pendant plusieurs rounds successifs, mais durant ce temps il ne peut se déplacer ou effectuer n'importe quelle autre action. Cependant, le test de compétence doit être réussi le round où les PFP sont dépensés, sinon le personnage ne détecte rien.

La compétence de détection des psioniques peut seulement informer le personnage d'une dépense de PFP dans les 50 mètres. Le détectant ne peut déterminer le nombre de PFP, la source, les pouvoirs ou dévotions impliqués, ou le but de la dépense (p. ex. initialiser un pouvoir ou en maintenir un). Cette compétence ne se cumule pas avec d'autres techniques de détection.

Un joueur dont le personnage possède la compétence de détection des psioniques doit s'assurer que le MD est au courant. Souvent, ce dernier devra effectuer secrètement un test de compétence et informer le joueur des résultats éventuels.

Dissimulation somatique : Bien que les lanceurs de sort puissent masquer les éléments verbaux et dissimuler les éléments matériels dans leurs mains ou leurs robes, les éléments somatiques sont plus difficiles à cacher. L'élément somatique de n'importe quel sort, magique ou clérical, apparaît à n'importe quel personnage observant le lanceur de sort. Sur Athas, où le lancement de sorts est parfois illégal, la capacité de dissimuler les gestes nécessaires devient importante. Si les mouvements peuvent être dissimulés, un sort peut être lancé sans attirer l'attention.



Un personnage utilisant la compétence de dissimulation somatique doit annoncer au MD son intention d'en faire usage au début du round. Ensuite, quand le personnage lance son sort, le MD fait secrètement son jet. Un test réussi indique que quiconque qui pourrait normalement voir le magicien ne reconnaît pas les gestes de ce dernier comme magiques par nature. Un test manqué signifie que tous ceux qui pouvaient voir le magicien en train de lancer son sort voient ses mouvements pour ce qu'ils sont réellement.

Langage des signes : Ceux qui ont maîtrisé l'utilisation du langage des signes peuvent communiquer entre eux sans mot, pourvu qu'ils puissent voir les mains des autres. Les signes constituent un langage en eux-mêmes : ils communiquent des idées que n'importe quel autre personnage avec la compétence de langage des signes peut comprendre, sans tenir compte de leurs langues maternelles.



Pour utiliser le langage des signes pendant un round entier, toutes les parties prenantes doivent réussir un test. Les personnages qui y parviennent peuvent parler entre eux pendant une minute entière, ceux qui échouent ne pouvant rien comprendre. Quand un PJ réussit à communiquer par signes avec un PNJ, le MD doit parler librement avec le joueur pendant une minute par round. Chaque round de conversation exige un autre test. Un test manqué signifie soit que celui qui parle n'a pas effectué ses mouvements de doigts précisément, soit que l'auditeur n'observait pas celui qui parlait d'assez près, soit que quelque chose a bloqué d'une autre manière la communication.

Sur Athas, de nombreux groupes emploient le langage des signes pour dissimuler des conversations. Dans certaines cités-États, l'utilisation du langage des signes peut constituer un motif d'emprisonnement. Bien que ce langage soit uniforme à travers tout Athas, des sociétés secrètes emploient souvent des codes spéciaux de telle manière que des yeux indésirables ne déchiffrent pas les conversations.

Marchandage : Un personnage avec la compétence de marchandage peut négocier des liquidités, des services ou des objets afin d'obtenir un meilleur marché. Dans une transaction en liquide, un test réussi permet au personnage d'acheter un objet 10% moins cher ou d'en vendre un 10% plus cher par rapport au prix moyen. Dans un troc simple, un test réussi augmente de 10% la valeur perçue des marchandises du négociateur. Dans un troc prolongé, un test réussi permet au négociateur de lancer 3d6 au lieu de 2d6 pour ce round de marchandage ; un test distinct est nécessaire à chaque round (voir *Chapitre 6 — Argent et Equipement*). Dans une transaction portant sur des services, un test réussi donne au négociateur 10% de plus que le prix normal pour ses services. Le MD doit exiger des joueurs qu'ils simulent les séances de marchandage pour obtenir les bénéfices de cette compétence.

Les trocs simple et prolongé sont expliqués en détail dans le *Chapitre 6 — Argent et Equipement.*

Optimisation de l'armure : Cette compétence permet à un personnage d'utiliser son armure de la meilleure manière possible contre un adversaire particulier (un peu comme la capacité spéciale du gladiateur). Un test de compétence réussi dans le premier round de tout combat donne un bonus de -1 à la classe d'armure du personnage dans cette situation. Une *situation* est une série de rounds dans laquelle un personnage particulier engage un combat. Une fois que le personnage a passé deux rounds pleins sans combattre, la situation s'achève. Le personnage doit porter un certain type d'armure ou employer un bouclier afin d'utiliser la compétence d'optimisation de l'armure. Le bonus conféré par l'armure ou le bouclier s'ajoute au bonus donné par cette compétence. De plus, le bonus de la compétence d'optimisation de l'armure s'ajoute à celui de la capacité spéciale du gladiateur.

Protection contre la chaleur : Un personnage doté de la compétence de protection contre la chaleur a appris à utiliser les vêtements et son rythme de déplacement personnel pour optimiser l'endurance contre les rigueurs de la chaleur d'Athas. Avec un test réussi, le personnage n'a besoin de consommer que la moitié de la ration normale d'eau par jour afin d'éviter la déshydratation. Dans le combat, la compétence de protection contre la chaleur permet au personnage portant une armure en métal de combattre mieux et plus longtemps. Un test réussi chaque round permet au personnage d'éviter une perte au niveau du TAC0 pour ce round. De plus, quand le personnage atteint sa limite de score de Constitution en termes de rounds de combat, un test réussi lui permettra de combattre cinq rounds de plus. Ce test peut être fait à la fin de chaque période de 5 rounds subséquente, mais au premier échec, le personnage s'effondre de fatigue.

La déshydratation est expliquée en détail dans le *Chapitre 14 — Temps et Mouvement.* Les effets de l'utilisation d'une armure en métal au combat apparaissent au *Chapitre 6 — Argent et Equipement.*

Trouver de l'eau : Même les déserts les plus désolés renferment de l'eau pour ceux qui savent comment la trouver. De petits animaux creusent le sol et y stockent de l'eau ; certaines plantes rares stockent l'eau dans des racines citernes sous la terre ; des arbres apparemment sans vie possèdent parfois un cœur humide. La compétence pour trouver de l'eau ne peut être utilisée qu'une seule fois par jour et exige une heure d'exécution. Pendant ce temps, le personnage ne peut se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse normale. Un test réussi indique qu'il a trouvé suffisamment d'eau pour couvrir ses besoins pendant un jour. Cela ne signifie pas qu'il a trouvé assez d'eau pour se réhydrater, mais qu'il ne se déshydratera pas plus ce jour. Le personnage ne trouve assez



d'eau que pour lui — s'il partage son eau avec d'autres, personne n'en tirera de bénéfice.

Correspondance des groupes de compétences diverses

Classe de personnage	Groupes de compétences
Arkhonte	Prêtre, Roublard, Général
Gladiateur	Combattant, Général
Préservateur	Magicien, Général
Profanateur	Magicien, Général
Psioniste	Psioniste, Général

Utilisation des compétences existantes dans Soleil Sombre

Comme Athas diffère radicalement des autres mondes de jeu d'AD&D®, certaines des compétences existantes peuvent sembler malaisées dans leur application. Par exemple, les compétences de navigation et d'expertise maritime sur un monde sans océan d'eau sont ridicules et ne devraient être prises en considération que par des personnages fous ou anormalement vieux (p. ex. pouvant se rappeler du passé d'Athas). Le texte suivant éclaircira l'utilisation des autres compétences du même genre dans ce monde de déserts.

Agriculture : Sur Athas, la faible humidité rend le stockage du grain extrêmement facile, mais la culture des céréales bien plus difficile. Cette compétence traite du meilleur usage de la terre et de l'eau pour une céréale donnée et de comment la garder en vie à travers la saison où la sécheresse augmente.

Armurerie : Le manque de métal sur Athas a forcé les armuriers à se concentrer sur d'autres matériaux, à savoir la chitine, les os et les cuirs durcis. Une armure métallique est si rarement fabriquée que, quand une telle tâche est entreprise, elle est en général accomplie par une équipe d'armuriers et de forgerons professionnels.

Don artistique : Cette compétence reste en elle-même inchangée, mais son utilité sur Athas peut être à plus long terme. Les esclaves avec des capacités artistiques sont parfois tirés des puits de boue et amenés dans les demeures des nobles, où on leur apprend à lire. Une fois en disgrâce, cependant, les esclaves lettrés sont remis dans leurs puits — ils sont soit exécutés soit envoyés dans l'arène.

Expertise maritime : Cette compétence n'est étudiée que par des fous, des idiots ou des personnes surnaturellement anciennes.

Ferronnerie : Comme pour la compétence d'ar-





murerie, les forgerons effectuent les mêmes fonctions, mais ont changé de matériaux principaux, passant du métal à d'autres substances.

Forge d'armes : De nouveau cette compétence reste inchangée sauf pour les matériaux utilisés.

Natation : Cette compétence s'applique rarement, sauf par exemple dans les piscines décadentes des nobles ou dans de petites pièces d'eau naturelles dans des endroits exotiques.

Navigation : Les méthodes d'orientation courantes dans les voyages maritimes sont également utiles pour les caravanes traversant les étendues de sable sans repère.

Pêche : La pêche n'est manifestement utile que dans les rares lieux exotiques où des mares d'eau contiennent du poisson.

Religion : Des religions importantes et organisées ne se sont jamais développées sur Athas, bien que les rois-sorciers se soient auto-proclamés dieux et se soient entourés d'un mysticisme religieux. A un échelon local, les cités et les villages possèdent des légendes anciennes au sujet de créatures ou de demi-dieux mystérieux, mais des mythologies cohérentes ne se sont jamais répandues.

Utilisation de la compétence de survie dans Soleil Sombre

Comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs*, chaque unité de compétence de survie doit être appliquée sur un type spécifique de terrain. Athas contient des déserts de sable, des landes rocailleuses, des amas rocheux, des plaines salées, des montagnes, des jungles et des steppes. La compétence de survie donne au personnage une chance de localiser de la nourriture et de l'eau dans un type particulier de terrain, mais seulement en quantités minuscules.

Un test réussi permet à un personnage de trouver assez d'eau pour éviter une perte de point de Constitution due à la déshydratation. Le personnage ne se réhydratera pas et peut continuer à se déshydrater les jours suivants s'il ne reçoit pas d'eau. Le même test permet au personnage de trouver assez de nourriture pour satisfaire à ses besoins pendant un jour.

La compétence aide un personnage à éviter les poisons. Un test réussi informe un personnage si une plante ou un animal sont empoisonnés, pourvu que la source de nourriture soit originaire du type de terrain de la compétence.



Pour comprendre le commerce et l'équipement dans Soleil Sombre, il faut comprendre que Athas est un monde pauvre en métal. En termes de jeu, tous les objets métalliques — épées, armures, pièces — ont une valeur bien plus importante que sur d'autres mondes d'AD&D® comme Krynn ou Œrth. Virtuellement toutes les cités-Etats athasiennes émettent des pièces frappées en l'honneur de leurs rois-sorciers. Certaines communautés indépendantes de nains et certaines riches familles de marchands frappent également leurs propres monnaies, quand ils disposent de métaux précieux. Bien que les taux varient (une pièce d'or frappée à Tyr peut être un peu plus lourde que la pièce d'or carrée qui porte la crête de la famille Ryharian) toutes les pièces tombent dans les règles de parité standards données dans le *Manuel des Joueurs*. Sur Athas, 100 pc (pièces de céramique) = 10 pa = 2 pe = 1 po = 1/5 pp.

Cérames et tesselles : La pièce la plus communément utilisée sur Athas est la pièce de céramique (pc). Les *cérames* peuvent être fabriquées à partir de la terre la plus commune sur Athas, puis vernies en des couleurs spécifiques puis cuites au four pour éviter la contrefaçon. La forme moulée des cérames permet ensuite de les casser en 10 morceaux séparés en forme de triangle. Chacune de ces *tesselles* vaut 1/10 de cérame.

La valeur des choses

Les listes d'équipement du *Manuel des Joueurs* ne montrent pas seulement la valeur des choses, mais ce que chaque objet vaut dans le système monétaire typique d'un monde d'AD&D®.

Sur Athas, la rareté relative du métal augmente la valeur des objets métalliques. Les pièces elles-mêmes ont plus de valeur, de telle manière que peu de pièces athasiennes sont nécessaires pour acheter des choses non métalliques. Cependant, les objets en métal, en raison de la rareté de la monnaie métallique, coûtent relativement le même nombre de pièces que dans les autres mondes d'AD&D®. Quand les personnages de Soleil Sombre font des achats sur les listes d'équipement du *Manuel des Joueurs*, les règles suivantes s'appliquent donc :

Tous les objets non métalliques coûtent 1% du prix donné.

Tous les objets métalliques coûtent le prix donné.

Ainsi un petit canoë (un objet non métallique) coûte 3 pa, mais une épée longue (un objet métallique) coûte 15 po.

Si un objet est par nature un mélange de composants métalliques et non métalliques, et que ces derniers peuvent être facilement remplacés, les prix pour les objets non métalliques s'appliquent. Par exemple, les fabriquants de chars athasiens ont trouvé des moyens pour éviter d'utiliser les parties métalliques pour faire un char de même robustesse, donc le prix pour un objet non métallique de 5 po s'applique.

Tous les prix donnés dans la boite de DARK SUN™ ou dans tout autre scénario ou accessoire de la gamme de SOLEIL SOMBRE tiennent déjà compte de cet ajustement dû à la rareté du métal. Les prix donnés dans les autres produits AD&D® ne sont pas ajustés — les règles de conversion s'appliquent donc.

Systèmes monétaires

Les sociétés sur Athas échangent des marchandises et des services de trois manières : pièces de monnaie, troc et prestations de service.

Pièces de monnaie : Les transactions où les marchandises ou les services sont achetés avec de l'argent liquide restent tout à fait courantes sur Athas, en dépit du manque de métal : Athas est pauvre en métal, mais le métal n'y est pas épuisé. Les pièces sont des moyens de paiement volontiers acceptés et, en considérant l'augmentation de la valeur des pièces, elles sont moins encombrantes à porter.

Troc : Le troc est un échange de marchandises contre d'autres marchandises : aucune pièce ne change de mains. De par sa véritable nature, le troc est une cérémonie séculaire de négociation. Les personnages de Soleil Sombre peuvent mener des trocs soit simples soit prolongés.

Troc simple : Dans un troc simple, les personnages comparent les coûts des objets devant être échangés et ajustent ensuite les quantités pour qu'elles soient approximativement égales. Par exemple, Kyuln souhaite échanger sa récolte de riz contre une épée bâtarde en métal. Sur Athas, le riz de Kyuln vaut 2 tesselles (2/10 pc) par kilo, et l'épée bâ-



tarde en métal qu'il cherche vaut 25 po (2.500 pc). Kyuln devrait vendre 6.250 kilos de son riz (toute sa récolte) au forgeron en échange de sa nouvelle épée bâtarde en métal. Le forgeron peut ne pas avoir si faim.

Troc prolongé : Dans un troc prolongé, des dés sont lancés et les coûts sont recalculés en trois rounds distincts avant qu'un accord final ne soit trouvé. En raison de sa complexité, le troc prolongé fonctionne mieux pour des objets qui valent plus de 100 po. Pour le troc prolongé, les scores de Charisme des parties impliquées (en général un personnage-joueur et un personnage-non-joueur contrôlé par le MD) doivent être connus.

Dans le premier round d'un troc prolongé, chaque négociateur lance 2d6 et ajoute son score de Charisme au résultat. Le gagnant baisse de 10% le prix de l'objet du perdant. Si l'une des deux parties décide d'achever le troc, ce dernier finit là. Si aucune des parties ne conclue le troc, il continue un deuxième round et ensuite un troisième. Le troc prolongé ne peut pas durer plus de trois rounds. Une fois le troc entamé, une transaction doit être conclue — aucune des parties ne peut repartir sans conclure un échange une fois le troc prolongé commencé. Si Kyuln, de l'exemple précédent, (Charisme de 13) avait entamé un troc prolongé avec le forgeron (Charisme de 7), il aurait pu conclure un accord meilleur ou moins bon. Dans le premier round, Kyuln obtient un 7 (+13 = 20) et le forgeron un 10 (+7 = 17) ; Kyuln gagne le round. Il fait baisser le forgeron, de telle manière que l'épée bâtarde en métal vaut maintenant 22 po et 5 pa. Les deux hommes souhaitent continuer un second round. Kyuln obtient 4 (+13 = 17) et le forgeron 10 (+7 = 17) ; l'égalité signifie qu'aucun coût n'est ajusté. Dans le troisième et dernier round, Kyuln obtient un 10 (+13 = 23) et le forgeron 7 (+7 = 14) ; Kyuln gagne de nouveau. Il ramène le prix du forgeron a 20 po pour l'épée bâtarde en métal, de telle manière qu'il n'a plus qu'à échanger 5.000 kilos de son riz pour l'obtenir.

Prestation de Service : Les services qu'un personnage rend — de ceux des travailleurs non qualifiés à ceux appréciés des ingénieurs — ont tous un prix de demande.

Gages courants

Métier	Journalier	Hebdo.	Mensuel
Militaire			
Archer/artilleur	1 tes.	1 pc	4 pc
Cavalerie, légère	1 tes.	1 pc	4 pc
Cavalerie, lourde	3 tes.	2 pc, 5 tes.	1 pa
Cavalerie, moyenne	2 tes.	1 pc, 5 tes.	4 pc
Fantassin, irrégulier		-	1 tes.
5 tes.			
Fantassin, léger	-	2 tes.	1 pc
Fantassin, lourd	1/2 tes.	5 tes.	2 pc
Fantassin, milice	-	1 tes.	5 tes.
Ingénieur	5 pc	3 pa, 5 pc	15 pa
Porteur de Bouclier	-	1 tes.	5 tes.
Professionnel			
Travail non qualifié	-	2 tes.	1 pc
Travail qualifié*	1 tes.	1 pc	4 pc
Travail d'une classe **	3 tes.	2 pc, 5 tes.	1 pa

* possible uniquement pour les personnages qui ont une compétence liée au travail.

** possible uniquement pour les personnages qui ont été engagés en raison de leur classe.

Un personnage peut recevoir en paiement de ses services d'autres services, des marchandises ou des pièces, en fonction de la situation.

Que ce soit dans le cas de troc ou d'échanges de prestations de services, le MD doit s'assurer que les marchandises ou les services échangés sont nécessaires ou désirés (des nomades du désert n'ont besoin ni de barge ni d'un maçon-tailleur de pierre).

Argent de départ

Tous les PJ commencent le jeu avec une quantité spécifique d'argent. Le joueur doit utiliser cet argent initial pour équiper son personnage : une séance de jeu n'a pas besoin d'être employée à jouer ces achats à moins que le MD ne considère cela comme important pour son aventure.

La table suivante indique avec combien d'argent chaque personnage commence la campagne, en fonction du groupe auquel appartient sa classe. Ces chiffres sont pour des personnages débutants du 3ème niveau ; ceux qui commencent au 1er niveau doivent diviser le total par trois. Les personnages générés comme membres inactifs de l'arbre du person-



nage ont également de l'argent initial. Le joueur propriétaire peut équiper les personnages inactifs à n'importe quel moment avant de les utiliser comme personnages actifs.

Fonds initiaux des personnages

Groupe de personnage	Tirage à effectuer
Combattant	5d4 x 30 pc
Magicien	(1d4 +1) x 30 pc
Prêtre	3d6 x 30 pc
Psioniste	3d4 x 30 pc
Roublard	2d6 x 30 pc

Marché athasien : liste des marchandises

Armes

Les armes généralement trouvées dans les brutales terres d'Athas sont le plus souvent en obsidienne, en os, en bois et parfois même en métal.

Les armes suivantes, étant donné qu'elles peuvent facilement être faites sans métal, peuvent être achetées à 1% de leur prix donné dans le *Manuel des Joueurs* et utilisées normalement : les arbalètes, tous les arcs, les bâtons, les fouets, les frondes (avec des pierres de fronde), les gourdins, les harpons, les javelots, les knouts, les lance-pierres, les lances de fantassin, toutes les lances de charge et les sarbacanes (avec des fléchettes barbelées ou des aiguilles).

Les autres armes — comme elles peuvent être construites à partir d'un grand nombre de matériaux — varient en coût, en poids, en dégâts et en probabilité de toucher : toutes les armes d'hast, les attrape-hommes, les billes de fronde, tous les carreaux, les couteaux, les dagues ou les coutelas, toutes les épées, les épieux de fantassin, les étoiles du matin, les faucilles, les fléaux de cavalier, les fléaux de fantassin, toutes les flèches, les fléchettes, les haches de bataille, les haches de jet ou les hachettes, les marteaux de guerre, les masses de cavalier, les masses de fantassin, les piques de cavalier et les tridents. La table ci-dessous indique le pourcentage de coût et de poids ainsi que les ajustements aux dégâts et à la probabilité de toucher pour les caractéristiques données dans le *Manuel des Joueurs*.

L'arquebuse n'est pas disponible sur Athas.

Table des matériaux des armes

Matériau	Coût	Poids	Dég.*	Prob. de toucher**
métal	100%	100%	-	-
os	30%	50%	-1	-1
pierre/obsidienne	50%	75%	-1	-2
bois	10%	50%	-2	-3

* l'ajustement aux dégâts se soustrait aux dégâts normalement infligés par ce type d'arme, avec un minimum d'un point.

** cela ne s'applique pas aux armes de jet.

Dans le jeu et dans le texte, de telles armes doivent toujours être mentionnées avec leur matériau de construction : une épée large en bois, une faucille en os, une dague en métal et ainsi de suite. En plus d'ajouter une certaine saveur aux scènes de combat, cette indication aide le MD à garder une trace du type d'arme utilisé.

Les armes non métalliques abaissent la probabilité de toucher de l'utilisateur, un peu comme le fait une arme maudite. Notez la réduction de probabilité de toucher sur la feuille de personnage.

Les armes non métalliques peuvent être enchantées. Cependant, l'enchantement est cumulatif avec l'ajustement de la probabilité de toucher. Par exemple, l'ajustement net d'une dague en os +2 est en fait +1 (pénalité de -1 car elle est en os).

Bris d'armes : Les armes en obsidienne, en os et en bois sont promptes à se briser. Dès qu'une attaque réussie inflige les dégâts maximaux, il y a une chance sur 20 que cette arme se brise, comme dans l'exemple suivant :

Bruth est envoyé dans l'arène armé d'une hache d'armes en os contre trois gith non armés. Au premier round, Bruth fend le crâne de son premier adversaire (réussissant son attaque) et l'abat (obtenant 8 sur 1d8 de dégâts). Malheureusement, le choc du coup brise l'os de la tête de la hache (le joueur de Bruth obtient 1 sur 1d20, indiquant un bris de l'arme), le laissant sans arme. La carrière de Bruth dans l'arène pourrait très bien être brève.

Armure

Toutes les formes d'armure données dans le *Manuel des Joueurs* sont disponibles dans Soleil Sombre. Elles confèrent les mêmes CA que celles données le *Manuel des Joueurs*.



Armure métallique dans Soleil Sombre : Deux faits sur Athas conspirent pour la limitation de l'utilisation des armures métalliques : l'extrême chaleur et le prix élevé du métal. Une armure de plates de bataille coûte 2.000 po sur Athas, l'équivalent de 200.000 po sur d'autres mondes de campagne d'AD&D®. En guise de comparaison, un roi-sorcier peut soit acheter plusieurs armures de plates de bataille soit bâtir une extension substantielle aux murs de sa cité.

De la même manière, l'intense chaleur régnant sur la surface désolée d'Athas fait du port d'une armure métallique une expérience déplaisante, et c'est un euphémisme. Dans n'importe quelle situation diurne, un personnage portant une armure métallique ajoute 1 à son TAC0 pour chaque round de combat au-delà du premier et s'effondre, fatigué par la chaleur, au bout d'un nombre de rounds égal à son score de Constitution.

Matériaux alternatifs : De nombreux types d'armure peuvent être construits sans métal sur Athas, en utilisant des matériaux plus facilement disponibles.

Boucliers : Les boucliers sont la plupart du temps construits avec des couches de cuir tendues sur une structure de bois ou d'os puis durcies. Des boucliers efficaces peuvent également être construits avec des matériaux chitineux pris sur des insectoïdes morts. Bien que faits de matériaux alternatifs, les boucliers sur Athas se présentent sous les variétés typiques : boucliers de poing, petits, moyens et grands.

Armure de cuir : Il s'agit peut être du type le plus commun d'armure utilisé sur Athas. Elle est mise en forme sur l'individu qui doit la porter, puis durcie.

Armure matelassée : Comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs*, cette armure est faite de tissu lourd et de rembourrage. De nombreux combattants athasiens préfèrent les armures matelassées faites à partir de cheveux de géants tissés.

Cuirasse : Les cuirasses sur Athas sont en général construites avec de la peau de mekillot ou de braxat.

Armure de cuir cloutée, armure annelée, brigandine et armure d'écailles : Ces variétés d'armure sont construites en utilisant des morceaux d'os et de chitine.

Cotte de mailles, armure feuilletée, armure à bandes, armure de plates en bronze ou armure de plates ; armures de plates de bataille et armure de plates complète : Ces types d'armure doivent être faits avec des composants métalliques, les rendant coûteux et potentiellement mortels dans la chaleur du jour.

Nouvel équipement

L'équipement suivant est généralement disponible dans les secteurs peuplés d'Athas pour les prix indiqués.

Provisions domestiques

Nécessaire d'allumage de feu	2 tes.
Tonneau d'eau (940 l.)	1 pa

Harnachement

Barde		
Inix, chitine	50 pa	200 kg
Inix, cuir	35 pa	120 kg
Kank, chitine	35 pa	60 kg
Kank, cuir	15 pa	35 kg
Mekillot, chitine	750 pa	800 kg
Mekillot, cuir	500 pa	500 kg

Transport

Char	
Un Kank, un combattant	10 pa
Deux Kanks, deux combattants	25 pa
Quatre Kanks, trois combattants	50 pa

Chariot découvert	
Capacité de 500 kg	10 pc
Capacité de 1.250 kg	20 pc
Capacité de 2.500 kg	30 pc
Capacité de 5.000 kg	50 pc

Chariot couvert	
Capacité de 500 kg	15 pc
Capacité de 1.250 kg	25 pc
Capacité de 2.500 kg	40 pc
Capacité de 5.000 kg	60 pc
Chariot de caravane blindé	100 pa

Palanquin	
Inix	1 pa
Inix, guerre	10 pa
Mekillot	2 pa
Mekillot, guerre	50 pa



Argent et Equipement



Animaux

Erdlu	10 pc
Inix	10 pa
Kank	
dressé	12 pa
non dressé	5 pa
Mekillot	20 pa

Descriptions des équipements

Provisions domestiques

Nécessaire d'allumage de feu : Bien que le silex soit tout à fait disponible, l'acier est rare sur Athas. Le nécessaire standard d'allumage de feu utilise donc un arc et un bâtonnet plutôt que du silex et de l'acier.

Tonneau d'eau : Dans la plupart des cités athasiennes, l'eau est tirée d'une citerne collective entretenue par le roi-sorcier et ses arkhontes. Il n'est pas du tout rare que le prix de l'eau augmente dramatiquement pendant des périodes particulièrement sè-

Armes

	Coût	Poids	Taille	Type	Vitesse	Dégâts P/M	Dégâts G
Arme d'hast, Gythka	6 pc	6	G	P/C	9	2d4	1d10
Chatkcha	1 pc	0,25	P	T	4	1d6 +2	1d4 +1
Empaleur	4 pc	2,5	M	P	5	1d8	1d8
Quadros	1 pc	2	M	P/T	7	1d4	1d3
Rasoir de poing	1 pa	0,5	P	T	2	1d6 +1	1d4 +1



ches ou quand les arkhontes tentent d'extorquer plus d'argent aux consommateurs.

Harnachement

Barde : Il y a deux types de barde pour les diverses bêtes de sommes d'Athas : cuir et chitine. La barde en cuir est faite de coussinets de cuir durci, souvent renforcés avec des os ou de la chitine et liés ensemble par des sangles en tissu ou en cuir souple. La barde en cuir donne à l'animal un -1 à sa CA. La barde en chitine est faite de plaques de chitine insectoïde et d'os, assemblées par du cuir et du tissu. La barde en chitine donne à l'animal un bonus de -2 à sa CA. Les deux types de barde ne peuvent pas être combinés.

Transport

Char : Un char est un véhicule légèrement blindé construit en bois, chitine et cuir renforcé, conçu pour la course et le combat. Le conducteur du char doit avoir la compétence de conduite de chars. Le conducteur du char peut attaquer avec des armes à une main pendant que le véhicule se déplace, mais subit une pénalité de -4 à tous ses jets d'attaque. Les autres personnes dans le véhicule ne subissent pas de pénalité aux jets d'attaque de mêlée, mais ont une pénalité de -1 aux jets d'attaque d'armes de jet pendant que le char se déplace. Ceux qui sont dans le char ont un camouflage de 50% de devant et sur les côtés et de 25% sur les flancs ou de derrière (consultez le *Guide du Maître* pour les effets exacts du camouflage et de la couverture sur le combat). Si l'un des animaux attelés à un char à plusieurs kanks meurt ou est estropié, la vitesse du char est réduite de 1/3 par rapport à la normale. La bête tuée peut également provoquer un écrasement du char, mais l'animal tombé peut alors être détaché par les survivants. Les morts multiples dans un attelage de bêtes forcent le char à s'arrêter.

Chariot découvert : Un chariot découvert est à peine plus qu'une boîte en bois sur quatre roues du même matériau. Un chariot d'une capacité de 500 kg n'a besoin que d'un seul kank pour le tirer. Les chariots d'une capacité de 1.250 ou de 2.500 kg ont besoin respectivement d'un équipage de deux ou quatre kanks. Celui d'une capacité de 5.000 kg a besoin d'un seul mekillot pour être déplacé. Les inix ne sont pas utilisés pour tirer des chariots pour la simple raison que leurs queues se mettent en travers.

Chariot couvert : Les chariots couverts ont besoin de la même puissance animale pour une capacité similaire à ceux découverts. Les objets dans des chariots couverts sont peu affectés par le temps. Certains marchands et nomades convertissent les chariots couverts en quartiers d'habitation. Les individus voyageant dans des chariots couverts sont considérés comme au repos et à l'ombre.

Chariot de caravane blindé : Un chariot de caravane blindé pèse 2.500 kg et peut transporter 17.500 kg. La structure exacte d'un chariot de caravane blindé particulier peut changer de voyage en voyage. Les artisans personnalisent l'intérieur pour chaque voyage, ajoutant ou enlevant des cages à esclave, étendant ou ôtant des cloisons et ainsi de suite. En général une caravane de guerre blindée peut emporter une cargaison de 7.500 kg de marchandises, tout en offrant la place à 50 combattants bien armés, 25 esclaves en transit et une poignée de marchands, nobles ou autres dignes voyageurs. Les soldats dans un chariot de caravane blindé peuvent choisir d'avoir un camouflage de 25%, 50%, 75% ou 90% *et* une couverture (consultez le *Guide du Maître* pour les effets exacts du camouflage et de la couverture dans le combat).

Si un seul mekillot peut tirer un chariot de caravane blindé, on en attèle en général deux, pour prévenir la mort de l'un d'entre eux.

Palanquin : Un palanquin est un dispositif muni d'un siège conçu pour être juché sur le dos d'un inix ou d'un mekillot. Un palanquin normal est fait de bois léger et possède un siège pour le conducteur de l'animal. Les palanquins ne sont pas pris en compte dans la capacité de transport de l'animal, mais le poids du conducteur oui.

Un palanquin de guerre est construit avec des matériaux plus robustes, offrant un camouflage à ceux qui se trouvent à l'intérieur. Un palanquin de guerre pour inix pèse 75 kg et peut accueillir quatre combattants. Un palanquin de guerre pour mekillot est un objet plus élaboré, qui pèse 500 kg. Deux niveaux de 16 combattants peuvent voyager en son sein, quatre de chacun des niveaux pouvant combattre sur n'importe quel côté à un instant donné. Les soldats se trouvant dans un palanquin de guerre peuvent choisir d'avoir un camouflage de 25%, 50%, 75%



ou 90% *et* une couverture (consultez le *Guide du Maître* pour les effets exacts du camouflage et de la couverture dans le combat).

Quiconque se trouvant dans un palanquin est considéré comme au repos et à l'ombre.

Animaux

Erdlu : Les erdlus sont du bétail élevé par de nombreuses cultures différentes sur Athas. Ces grands oiseaux qui ne volent pas peuvent atteindre 2,1 mètres de haut et peser environ 100 kg. Leur régime omnivore leur permet de brouter à peu près n'importe où et leur nature robuste les fait survivre dans les terrains difficiles. Le prix d'un seul erdlu peut être le double ou la moitié de celui indiqué, en fonction de la disponibilité. Les œufs d'erdlu sont également comestibles : un œuf peut atteindre trois tesselles.

Inix : L'inix est un grand lézard qui peut atteindre 4,8 mètres de long. Chacun d'entre eux peut porter jusqu'à 100 kg. Bien qu'herbivore de nature, l'inix est un combattant vicieux, attaquant aussi bien avec sa queue qu'avec sa gueule. Un inix entraîné à la monte peut également être dressé à ne pas combattre quand il est monté, car aucun cavalier ne peut arriver à rester en selle quand un inix balance sa puissante queue.

Un inix peut recevoir un palanquin. Les demi-géants les utilisent comme monture individuelle. Les inix ne peuvent pas en général tirer des chariots en raison de leurs longues queues.

Kank : Les kanks servent aussi bien de bétail que de bêtes de somme. Ce sont de grands insectoïdes, de 1,2 mètres de haut et de 2,4 mètres de long, pesant environ 200 kg. En tant que bétail, les kanks sont résistants et facilement domestiquables. Ils ne sont pas élevés pour leur chair, qui prend une odeur infecte quand ils meurent, mais plutôt pour les globes de miel produits sur leur ventre. Un seul de ces globes peut rapporter 4 tesselles.

En tant qu'animal de monte, un kank offre un transport efficace pour un seul personnage (sauf pour les demi-géants qui utilisent les inix dans le même but). Un kank peut porter jusqu'à 200 kg. Les kanks utilisés comme animaux de monte nécessitent également l'emploi d'un harnais et d'une selle. Les prix pour le harnachement donnés pour les chevaux dans le *Manuel des Joueurs* sont également valable pour les kanks.

Les kanks peuvent être attelés à des chariots, individuellement ou en équipage. Un personnage a besoin de la compétence maîtrise des animaux pour diriger efficacement un équipage de kanks.

Mekillot : Un mekillot est un énorme lézard de 6 tonnes utilisé comme bête de somme. Chaque mekillot peut porter 4.000 kg ou tirer 20.000 kg derrière lui. Les mekillots sont difficiles à contrôler et se retournent parfois contre leurs maîtres.

Un mekillot peut être équipé d'un palanquin de bât ou d'un palanquin de guerre, emportant plusieurs hommes au combat.

Armes

Chatkcha : Cette arme de jet des thri-kreen est commune parmi les tribus des steppes. Ce cristal cunéïforme peut être lancé jusqu'à 90 mètres et, en raison de sa rotation et de la manière dont l'air l'affecte, il revient toujours à son lanceur s'il a raté la cible.

Empaleur : L'empaleur est une arme conçue pour le combat dans l'arène. Il s'agit d'un manche unique d'environ un mètre vingt de long, doté d'une paire de lames à son extrémité, jaillissant de chaque côté pour former un "T" mortel. On peut faire pivoter l'arme horizontalement ou verticalement au dessus de la tête.

Gythka : Cette arme d'hast thri-kreen possède de méchantes lames à ses deux extrémités. Le manche épais de l'arme lui permet d'être utilisée comme un gourdin contre des adversaires armés de manière similaire.

Quadros : Cette arme est faite de quatre lamelles d'os identiques, liées ensemble pour former une canne creuse de la longueur d'une épée. Avec sa légèreté et son extrémité grossièrement aiguisée, le quadros est une arme quasiment inefficace. Il est utilisé dans des combats d'arène, où l'affontement doit durer un long moment.

Rasoir de poing : Le rasoir de poing consiste en un trio de lames qui sortent d'un lourd bracelet. Les rasoirs, déployés sur le dos de la main, sont extrêmement tranchants et peuvent atteindre une longueur de 15 centimètres. Le rasoir de poing peut être porté sur l'un des deux avant-bras ou sur les deux.

Chapitre 7 : Magie

Les sources d'énergie magique sur Athas sont très différentes de celles des autres mondes de campagne d'AD&D®. Athas est un monde sans divinité, où les clercs adorent les pouvoirs élémentaires eux-mêmes. En dépit de la brutalité qui semble se dégager de son sol, Athas est un monde fragile, où la simple existence de la magie des sorciers peut déséquilibrer et détruire la capacité du pays à accueillir la vie.

Magie cléricale

Les prêtres d'Athas adorent les créatures qui habitent les plans élémentaires : ceux de la terre, de l'air, du feu et de l'eau. Dans les campagnes de Soleil Sombre, les sorts de prêtre se retrouvent dans quatre sphères associées avec les quatre plans élémentaires et dans une Sphère distincte, celle du Cosmos. Cette dernière est de loin la plus grande, bien que les quatre autres détiennent en général plus de sorts puissants et spécialisés. Tous les prêtres d'Athas tirent ainsi leur énergie magique (l'énergie avec laquelle ils lancent des sorts) des plans élémentaires.

Sphère de la terre

Pierre magique (1er)
Diable de poussière (2ème)
Façonnage de la pierre (3ème)
Fusion dans la pierre (3ème)
Conjuration d'élémental (terre) (5ème)
Pierres acérées (5ème)
Transmutation de la pierre en boue (5ème)
Pierres commères (6ème)
Transmutation de l'eau en poussière (6ème)
Animation de la pierre (7ème)
Séisme (7ème)
Transmutation du métal en bois (7ème)

Sphère de l'air

Diable de poussière (2ème)
Appel de la foudre (3ème)
Contrôle de la température, rayon de 3 mètres (4ème)
Protection contre la foudre (4ème)
Changement de plan (5ème)
Conjuration d'élémental (air) (5ème)
Contrôle des vents (5ème)
Fléau d'insectes (5ème)
Marche aérienne (5ème)
Conjuration du climat (6ème)
Serviteur aérien (6ème)
Contrôle climatique (7ème)
Projection astrale (7ème)
Vent divin (7ème)

Sphère du feu

Endurance du froid/de la chaleur (1er)
Lueur féerique (1er)
Flammes (2ème)
Lame enflammée (2ème)
Métal brûlant (2ème)
Piège de feu (2ème)
Résistance au feu/au froid (2ème)
Protection contre le feu (3ème)
Pyrotechnie (3ème)
Traversée des flammes (3ème)
Production de feu (4ème)
Colonne de feu (5ème)
Conjuration d'élémental (feu) (5ème)
Mur de feu (5ème)
Semences de feu (6ème)
Char de Sustarre (7ème)
Tempête de feu (7ème)

Sphère de l'eau

Création d'eau (1er)
Purification de la nourriture et des boissons (1er)
Marche sur les eaux (3ème)
Respiration aquatique (3ème)
Abaissement des eaux (4ème)
Bassin divinatoire (4ème)
Bénitier magique (5ème)
Conjuration d'élémental (eau) (5ème)
Séparation des eaux (6ème)
Transmutation de l'eau en poussière (6ème)

Sphère du cosmos

Amitié avec les animaux (1er)
Apaisement (1er)
Bénédiction (1er)
Détection de la magie (1er)
Détection des collets et des fosses (1er)
Détection du mal (1er)
Détection du poison (1er)
Enchevêtrement (1er)



Gourdin magique (1er)
Injonction (1er)
Invisibilité aux animaux (1er)
Invisibilité aux morts-vivants (1er)
Localisation d'animaux ou de plantes (1er)
Lumière (1er)
Passage sans trace (1er)
Protection contre le mal (1er)
Sanctuaire (1er)
Soins des blessures légères (1er)
Union (1er)
Aide (2ème)
Altération du temps (2ème)
Augure (2ème)
Baie magique (2ème)
Cantique (2ème)
Charme personnes et mammifères (2ème)
Charme-serpents (2ème)
Connaissance des alignements (2ème)
Croc-en-jambe (2ème)
Détection des charmes (2ème)
Détection des pièges (2ème)
Discours captivant (2ème)
Distorsion de bois (2ème)
Immobilisation des personnes (2ème)
Langage des animaux (2ème)
Marteau spirituel (2ème)
Messager (2ème)
Obscurcissement (2ème)
Peau d'écorce (2ème)
Ralentissement du poison (2ème)
Silence, rayon de 5 mètres (2ème)
Vouivre de garde (2ème)
Animation des morts (3ème)
Arbre (3ème)
Clair d'étoiles (3ème)
Collet (3ème)
Communication avec les morts (3ème)
Conjuration d'insectes (3ème)
Croissance d'épines (3ème)
Croissance végétale (3ème)
Délivrance de la malédiction (3ème)
Délivrance de la paralysie (3ème)
Dissipation de la magie (3ème)
Glyphe de garde (3ème)
Guérison de la cécité ou de la surdité (3ème)
Guérison des maladies (3ème)
Immobilisation des animaux (3ème)
Localisation d'un objet (3ème)
Lumière continuelle (3ème)
Mort simulée (3ème)
Prière (3ème)
Protection contre le plan négatif (3ème)
Vêtement magique (3ème)
Abjuration (4ème)
Action libre (4ème)
Appel de créatures des bois (4ème)
Bâtons en serpents (4ème)
Conjuration d'animaux I (4ème)
Détection des mensonges (4ème)
Divination (4ème)
Forêt hallucinatoire (4ème)
Immobilisation des plantes (4ème)
Immunité contre les sorts (4ème)
Insectes géants (4ème)
Langage des plantes (4ème)
Langues (4ème)
Manteau de bravoure (4ème)
Neutralisation du poison (4ème)
Octroi des sorts (4ème)
Porte végétale (4ème)
Protection contre le mal, rayon de 3 mètres (4ème)
Répulsion des insectes (4ème)
Soins des blessures graves (4ème)
Arc-en-ciel (5ème)
Communion (5ème)
Communion avec la nature (5ème)
Conjuration d'animaux II (5ème)
Croisade (5ème)
Croissance animale (5ème)
Dissipation du mal (5ème)
Passe-plantes (5ème)
Pénitence (5ème)
Protection anti-plantes (5ème)
Rayon de lune (5ème)
Soins des blessures critiques (5ème)
Vision véritable (5ème)
Animation d'un objet (6ème)
Animaux (6ème)
Barrière acérée (6ème)
Chêne animé (6ème)
Conjuration d'animaux III (6ème)
Coquille anti-animaux (6ème)
Création d'un arbre de vie (6ème)
Festin des héros (6ème)
Guérison (6ème)



Langages des monstres (6ème)
Mot de rappel (6ème)
Mur d'épines (6ème)
Orientation (6ème)
Répulsion du bois (6ème)
Transport par les plantes (6ème)
Asile (7ème)
Bâton sylvanien (7ème)
Confusion (7ème)
Fatalité rampante (7ème)
Pacte (7ème)
Parole divine (7ème)
Portail (7ème)
Régénération (7ème)
Réincarnation (7ème)
Restitution (7ème)
Résurrection (7ème)
Symbole (7ème)

Les Clercs et les Druides ont un accès majeur à la sphère de l'élément auxquels ils sont fidèles, plus un accès mineur à la sphère du Cosmos. Les arkhontes ont un accès majeur à toutes les sphères, mais gagnent des sorts plus lentement.

Magie des sorciers

Les magiciens tirent leur énergie magique des choses vivantes et des éléments sources de vie qui les entourent. Les préservateurs lancent des sorts en harmonie avec la nature, utilisant leur magie de manière à ce qu'ils rendent à la nature ce qu'ils lui ont pris. Les profanateurs ne font pas attention à une telle harmonie et endommagent la nature à chaque sort qu'ils lancent.

Profanation

Les profanateurs utilisent la magie sans s'occuper de leur monde mourant : en fait les profanateurs sont beaucoup à blâmer pour l'état actuel d'Athas. Avec chaque sort qu'ils lancent, les profanateurs puisent l'énergie magique de la force vitale des plantes du voisinage et la canalise pour servir leurs propres buts.

Mais, même les rois-sorciers ne sont pas les utilisateurs les plus terrifiants de la magie profanatrice : celle des grands dragons est si puissante qu'elle détruit également les animaux vivants. Tous les sorts, du premier niveau au neuvième, lancés par des profanateurs, jusqu'au 20ème niveau, détruisent seulement la vie végétale. Toutes les créatures de la zone subissent néanmoins une grande douleur.

Lancer des sorts profanateurs : Les sorts lancés par les profanateurs utilisent tous les éléments verbaux, somatiques et matériaux nécessaires. L'absence de n'importe lequel d'entre eux exclut la réussite du lancement du sort. La portée, la durée, le temps de lancement, la zone d'effet et les jets de sauvegarde restent les mêmes.

Quand un profanateur lance un sort, toute la végétation dans la sphère autour de lui se transforme en cendres. Le rayon de cette sphère dépend de deux choses : l'abondance de végétation dans la zone et le niveau du sort lancé.

Table de destruction magique du profanateur

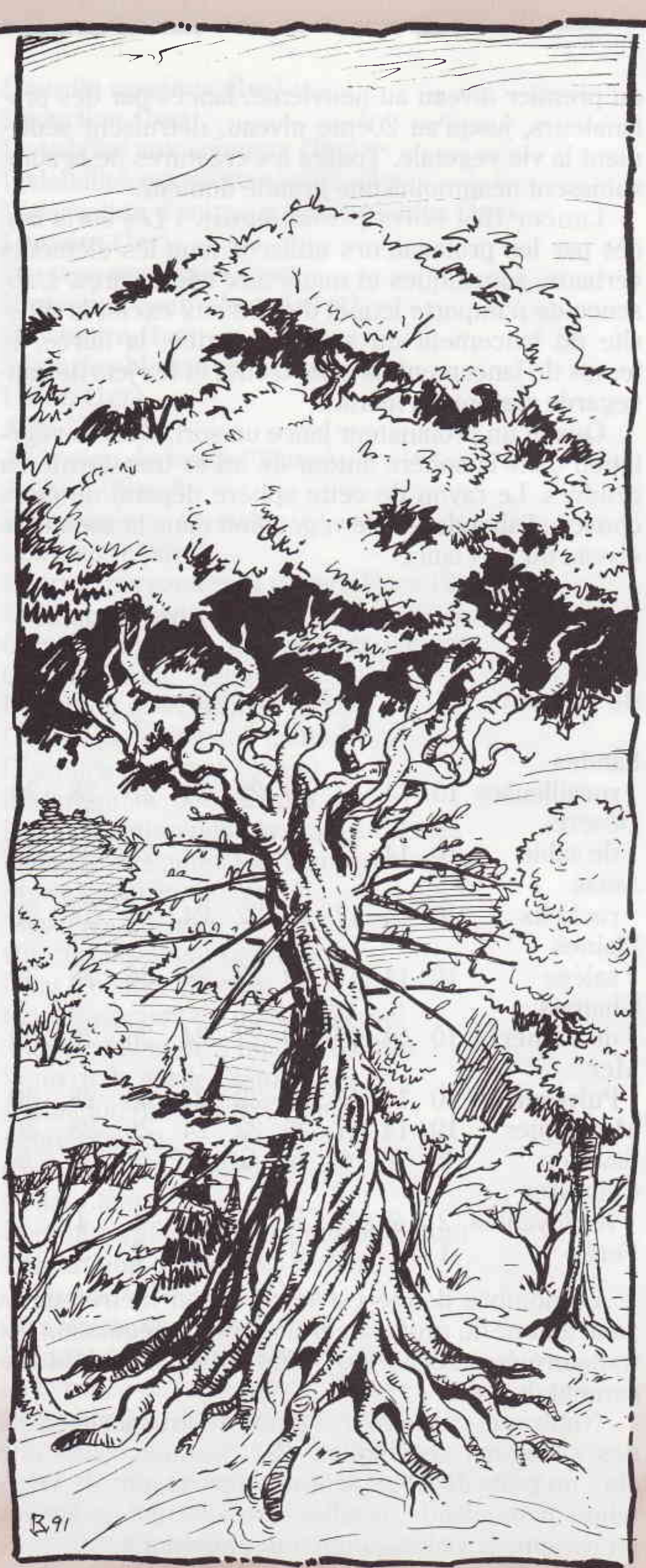
Type de Terrain	Niveau du sort								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Landes rocailleuses	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Déserts de sable	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Amas rocheux	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Plaines salées	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Champs de rochers	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Mer Pulvérulente	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Montagnes	10	14	17	20	22	24	26	28	30
Savanes	3	4	4	5	5	5	5	6	6
Ceintures verdoyantes	2	2	2	3	3	3	4	4	4
Forêt	1	1	2	2	2	2	2	3	3

Le nombre donné est le rayon en mètres de la zone autour du profanateur où toute la végétation est transformée en cendres. L'effet est simultané au lancement du sort.

Notez que ces nombres peuvent être ajustés dans des situations spécifiques. Par exemple, dans une cité, un puits de boue peut n'avoir pas plus de végétation qu'une lande rocailleuse, tandis que les jardins du roi-sorcier vaudront une forêt luxuriante.



Magie



Lancer plusieurs sorts au même endroit : Si un profanateur lance plus d'un sort au même endroit, le rayon de végétation détruite s'étend autour de lui. Consultez la *table de destruction magique du profanateur* pour le sort de plus haut niveau lancé à cet endroit, puis ajoutez un mètre pour tout autre sort lancé (les sorts d'un niveau égal au plus élevé sont traités comme des sorts supplémentaires).

Par exemple, le profanateur Grifyan lance un *éclair*, sort de troisième niveau alors qu'il est en savanes. La zone de cendres autour de lui sera de 4 mètres. Au round suivant, il lance un *projectile magique*, étendant le rayon de cendres d'un mètre, ce qui amène la zone de terre brûlée à un total de 5 mètres. Au troisième round, Grifyan décide de lancer une *illusion majeure*, sort du cinquième niveau. Comme il s'agit du sort de plus haut niveau lancé à cet endroit, la zone de cendres est recalculée : 5 mètres pour le sort du cinquième, plus 1 mètre pour chaque sort de niveau inférieur lancé, soit un rayon total de 7 mètres.

Effets sur les créatures vivantes : Bien que seules les plantes soient détruites dans la zone, les créatures vivantes endurent une grande douleur. Toute créature se trouvant dans le rayon de la magie du profanateur subit une pénalité immédiate à son initiative égale au niveau du sort lancé par le profanateur. Quel que soit le résultat du jet qui s'ensuit, la douleur ne peut néanmoins empêcher un personnage d'effectuer une action pendant ce round. La pénalité d'initiative ne fait que retarder l'intervention de cette action.

Cendre : La cendre créée par la magie profanatrice est noire et grise, complètement dépourvue de vie ou d'éléments donneurs de vie. Rien ne poussera dans la zone pendant un an. La cendre en elle-même est très légère et se disperse en général, laissant derrière elle une cicatrice circulaire sans vie sur le sol. Même une fois la cendre partie, la magie profanatrice a sucé toutes les substances nutritives porteuses de vie du sol, de manière à ce que la zone profanée mette plusieurs années à retrouver la vie, si jamais il en est ainsi.



Arbres de vie

Un *arbre de vie* est un arbre magique, enchanté par un magicien ou un prêtre puissant. Les forces vitales magiques des *arbres de vie* les rendent virtuellement éternels. Les plus grands *arbres de vie* sont anciens : de nombreux arbres solitaires sont antérieurs aux villages qui les entourent et d'autres se tiennent en bosquets entiers, témoignage silencieux des grands magiciens d'une époque révolue. Les prêtres et les magiciens actuels créent toujours de nouveaux arbres pour enrichir le monde ou, dans le cas des profanateurs, pour pervertir leurs puissantes forces vitales afin d'assouvir leurs maléfiques ambitions destructrices.

Un *arbre de vie* est, par essence, un objet magique vivant. Il stocke et canalise les énergies des quatre plans élémentaires. Ainsi, bien que des magiciens puissent créer des *arbres de vie*, seuls les clercs et les druides peuvent profiter de leurs pouvoirs spéciaux.

Pouvoirs spéciaux : N'importe quel clerc ou druide en contact avec un *arbre de vie* en reçoit quatre sorts, chacun pouvant être lancé une fois dans la journée. Les sorts gagnés sont *guérison*, *augure*, *divination* et *bénitier magique*.

Destruction d'un arbre de vie : Un *arbre de vie* a deux parties distinctes : sa forme physique et sa force vitale.

Le tronc, les branches, les racines et les feuilles d'un *arbre de vie* constituent sa forme physique, et ne sont pas intrinsèquement magiques. Les choses qui détruiraient un arbre normal, détruiront la forme physique d'un *arbre de vie* (p. ex. l'abattre, le brûler) avec une exception : aucun climat ou terrain n'affecte un *arbre de vie*. Ils peuvent se développer au milieu d'un désert ou sur la face rocheuse d'une montagne, sans tenir compte de la sécheresse, de la dureté du climat, de la lumière naturelle, des tremblements de terre et ainsi de suite.

Détruire la force vitale d'un *arbre de vie* est bien plus difficile. Un *arbre de vie*, à n'importe quel stade de son développement (même à l'état de pousse) possède 100 points de vie (10 niveaux de 10 points de vie chacun) qui ne peuvent être affectés que par la magie drainant la vie. Les sorts de magicien *toucher vampirique*, *affaiblissement*, *emprisonnement de l'âme* et *absorption d'énergie* peuvent chacun drainer des points de vie ; les sorts de*doigt de mort*, *sort de mort*, *souhait mineur* et *dévastation* peuvent chacun annihiler trois niveaux de l'arbre ; un *souhait* tue l'arbre. Les sorts de prêtre qui affectent la force vitale de l'arbre sont *rappel à la vie* (et son réversible *mort*), *restitution* (et son réversible *perte d'énergie*) et *résurrection* (et son réversible *destruction*). Les créatures mort-vivantes qui ont une attaque de drainage d'énergie peuvent affecter la force vitale d'un *arbre de vie*.

La magie profanatrice affecte également la force vitale d'un *arbre de vie*. Chaque niveau de magie profanatrice lancé à moins de 100 mètres d'un *arbre de vie* draine un niveau de la force vitale de l'arbre. Mais cette absorption annule l'effet que le sort aurait normalement dû entraîner sur la végétation environnante.

La force vitale d'un arbre est complètement annihilée quand elle tombe à zéro niveau ou point de vie. La force vitale ne se régénérera pas si l'un de ces deux nombres tombe en dessous de zéro, auquel cas la force vitale et la forme physique de l'arbre meurent.

Régénération : La force vitale et la forme physique d'un *arbre de vie* peuvent toutes deux se régénérer. Si la forme physique d'un *arbre de vie* est endommagée ou détruite, il repoussera jusqu'à sa taille normale. Cette croissance se fera au rythme d'un quart de sa taille normale par semaine. Une pousse apparaîtra en un jour, pour atteindre la taille d'un arbrisseau en une semaine. Ce dernier croîtra pour devenir un jeune arbre au bout de la deuxième semaine, puis un arbre adulte de taille normale au bout de la troisième semaine. Après quatre semaine, l'*arbre de vie* aura retrouvé sa véritable forme : celle d'un arbre ancien et puissant. Quel que soit le temps depuis lequel la forme physique est détruite, elle se régénérera totalement en quatre semaines.

La force vitale d'un *arbre de vie* se se régénère au rythme d'un niveau (10 points de vie) par heure. Elle se régénère même si la force vitale atteint zéro, mais pas si elle tombe en dessous.

Les *arbres de vie* dans le monde d'Athas : Bien qu'originellement créés par des magiciens pour combattre la destruction de la nature, les *arbres de vie* sont maintenant fortement exploités par les profanateurs, qui utilisent les puissantes forces vitales des arbres pour nourrir leurs sorts. Les rois-sorciers ont



souvent de grands jardins dans leurs cités, même à l'intérieur des palais, où des bosquets d'*arbres de vie* sont plantés et soignés. Ainsi, les profanateurs peuvent exercer la magie maléfique depuis leurs citadelles sans décimer les cités se trouvant en-dessous — une mesure désespérée pour maintenir leurs minuscules ceintures verdoyantes aussi fournies que possibles.

Objets magiques

L'utilisation d'objets magiques ne provoque jamais d'effets profanateurs sur le sol environnant. Cependant, les profanateurs qui créent des objets magiques provoquent des destructions pendant leur fabrication.

Potions et huiles : Sur Athas, les potions sont extraites des jus des fruits. Les règles sur l'utilisation de ces fruits sont données au *Chapitre 10 — Trésor*.

Parchemins : Les parchemins trouvés au sein d'un trésor seront toujours du papyrus et n'auront pas de tube à moins qu'il n'en soit spécifié autrement. Ainsi, ces parchemins délicats ne survivent souvent pas au combat par lequel ils sont gagnés. Les sorts sur un parchemin peuvent être soit de magicien soit de prêtre, comme cela est indiqué dans le *Guide du Maître*, et doivent être déterminés en utilisant la table aléatoires de sorts dans l'*Annexe 2* de ce livre.

Le processus d'inscription d'un sort sur un parchemin extirpe de manière inhérente le sort de ses caractéristiques de profanation ou de préservation. Ainsi, les sorts lancés depuis des parchemins ne provoquent pas de destruction profanatrice.

Anneaux, bâtons, baguettes, bâtonnets et magies diverses : Ces objets fonctionnent comme décrit dans le *GdM*. De tels objets sont rarement en métal et sont plutôt fabriqués dans les meilleurs matériaux de substitution possibles.

Armures et boucliers : Substituez la table suivante à son équivalent dans l'*Annexe 2* du *GdM*.

Types d'armure

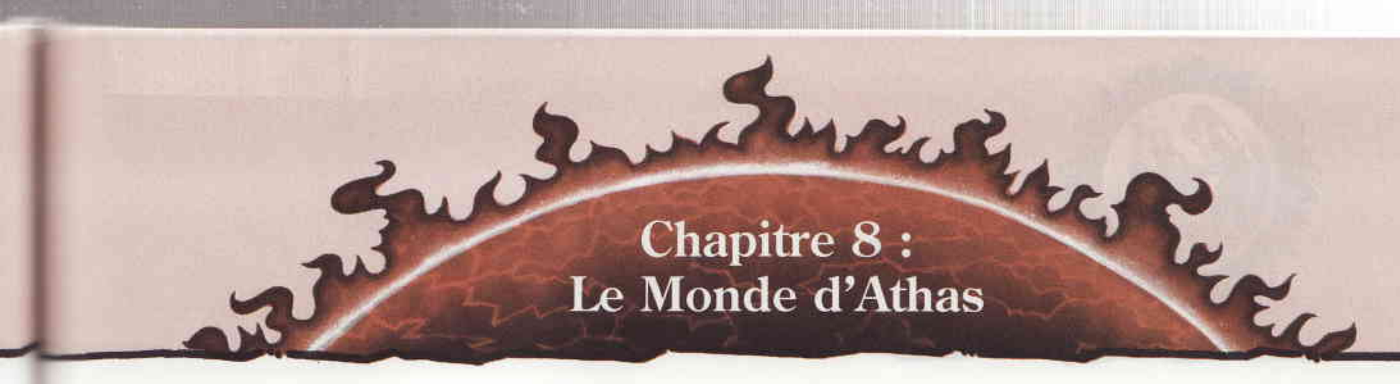
Résultat sur 1d20	Armure
1	Brigandine
2-5	Cuirasse
6-8	Armure de cuir
9	Armure matelassée
10	Armure annelée
11-12	Armure d'écailles
13-17	Bouclier
18	Cuir clouté
19	Armure métallique
20	Spécial

Armure métallique

Résultat sur 1d100	Armure
01-15	Armure à bandes
16-23	Armure de plates en bronze
24-45	Cotte de mailles
46-50	Armure de plates de bataille
51-55	Armure de plates complète
56-65	Armure de plates
66-75	Armure feuilletée
76-99	Bouclier métallique
00	Spécial

Les ajustements magiques à la classe d'armure sont déterminés normalement. Les armures spéciales sont également déterminées normalement, mais les cottes de mailles elfiques n'existent pas sur Athas ; relancez si nécessaire.

Armes : Toutes les armes magiques trouvées au sein d'un trésor sont en métal ou contiennent des éléments métalliques. Les armes non métalliques peuvent également être enchantées, mais les ajustements magiques doivent toujours prendre en compte la qualité intrinsèquement faible des matériaux utilisés. Les armes sont déterminées comme dans le *GdM*. Elles peuvent avoir une Intelligence, et celles avec une Intelligence supérieure ou égale à 15 peuvent posséder un talent psionique natif (25% de chance).



Dans DARK SUN™, des gains substantiels de points d'expérience sont possibles pour les personnages, et ce non seulement en battant des monstres, mais également par l'utilisation en cours de jeu des capacités spéciales raciales ou de classe. Ces derniers gains aident à promouvoir une meilleure interprétation des distinctions entre les races et entre les classes. L'expérience gagnée par victoire sur les monstres est divisée normalement entre les membres d'un groupe dans une campagne de Soleil Sombre et les gains individuels doivent être attribués à chaque personnage en fonction des directives suivantes.

Récompenses individuelles par classe

Action	Gain
Tous les combattants :	
Par Dé de Vie de créature vaincue	10 PX/niveau
Gladiateur :	
Par Dé de Vie de créature vaincue dans l'arène*	10 PX/niveau
Guerrier :	
Par escouade commandée dans un combat ou une guerre	50 PX/jour
Construction de machines de défense ou de guerre	100 PX/jour
Rôdeurs :	
Sorts lancés	50 PX/niv. du sort
Pister, se cacher ou mouvements silencieux	100 PX
Utilisation de suivants en cas de crise	100 PX
Tous les magiciens :	
Sorts lancés pour vaincre des ennemis ou des problèmes	50 PX/niv. du sort
Sorts recherchés avec succès	500 PX/niv. du sort
Fabrication de potions, de parchemins ou d'objets magiques	Valeur de PX
Préservateur :	
Maintien du secret de l'incantation	50 PX/niv. du sort
Profanateur :	
Sorts lancés pour un roi-sorcier	25 PX/niv. du sort
Tous les prêtres :	
Par utilisation d'un pouvoir conféré	100 PX
Sorts lancés	100 PX/niv. du sort
Fabrication de potions ou de parchemins	Valeur de PX
Fabrication d'un objet magique permanent	Valeur de PX
Arkhonte :	
Profit obtenu en accusant, jugeant ou pardonnant un homme libre	150 PX
Profit obtenu en accusant, jugeant ou pardonnant un noble	500 PX
Profit obtenu en accusant, jugeant ou pardonnant un arkhonte	750 PX
Faire progresser les buts du roi-sorcier	100-1000 PX
Clerc :	
Utilisation créative de son élément	100 PX
Druide :	
Vaincre un profanateur	200 PX/niveau
Tous les roublards :	
Talent spécial utilisé avec réussite	200 PX
Trésor obtenu	2 PX/valeur en pc
Dé de vie de créature vaincue	5 PX/niveau
Barde :	
Utilisation efficace du poison	100 PX/niveau
Voleur :	
Trésor obtenu pour un patron**	4 PX/valeur en pc
Psioniste :	
Psioniques utilisés pour vaincre un ennemi ou un problème	10 PX/PFP
Psioniques utilisés pour éviter un combat	15 PX/PFP
Adversaire psionique vaincu	100 PX/niveau ou Dé de Vie
Création d'un objet psionique	500 PX x niveau

* Pour les gladiateurs, ce gain ne s'applique qu'aux créatures tuées sans aide extérieure. Le gladiateur n'obtient pas de point d'expérience pour avoir participer à un meurtre collectif. Cependant les 10 PX par



niveau sont ajoutés à l'allocation normale pour les créatures tuées, représentant la gloire subséquente du gladiateur.

** Le voleur ajoute ce gain de PX à la récompense obtenu en tant que roublard pour l'obtention d'un trésor.

Récompenses individuelles par race

Demi-elfe :

Observance d'une coutume humaine ou elfique	50 PX
Etre meilleur qu'un humain ou un elfe dans l'une de leurs coutumes	250 PX

Demi-géant :

Imitation d'un ami charismatique	20 PX/jour
Changement d'alignement sur influence	50 PX

Elfe :

Test de confiance subtil	20 PX
Test de confiance dangereux pour la vie	250 PX
Refus d'un transport animal ou magique	50 PX
Course continue	20 PX/3 kms

Mûl :

Effort prononcé	50 PX/12 hs

Nain :

Poursuite du focus actuel	20 PX/jour
Ignorance du focus actuel	-100 PX/jour
Achèvement d'un focus majeur*	5000 PX

Petit-homme :

Pratique des coutumes d'une autre race	50 PX
Aider un autre petit-homme	100 PX

Thri-kreen :

Par gibier rapporté pour se nourrir	50 PX
Par créature paralysée	100 PX
Par projectile évité	10 PX

* Les nains ne considèrent aucune mission comme un focus majeur à moins qu'elle ne dure au moins un an.

Récompenses individuelles par classe

Gladiateur : L'intensité des combats dans l'arène aiguise les sens, éprouve le courage et magnifie les compétences des gladiateurs. La récompense pour un combat dans l'arène s'ajoute donc aux points gagnés en tant que combattant pour avoir vaincu une créature. Le bonus d'expérience pour l'arène ne s'applique qu'aux gladiateurs.

Guerrier : Les compétences les plus importantes du guerrier se trouvent dans le domaine de l'organisation de combats de masse ; avoir une conduite à la hauteur dans de tels moments lui donnera des points d'expérience supplémentaires. Les récompenses pour le commandement de suivants ne s'appliquent que dans les situations critiques — même pendant une guerre, les guerriers ne gagnent pas de point d'expérience supplémentaires en passant des semaines à camper en réserve.

Rôdeur : Dans le groupe des combattants, les rôdeurs ont les capacités les plus spécifiques. Le lancement de sorts cléricaux et l'emploi de talent de voleur fournissent des récompenses d'expérience. Les récompenses pour l'utilisation de suivants, cependant, ne s'appliquent pas quotidiennement ; seule l'utilisation de suivants dans des situations de vie ou de mort donne des points d'expérience au rôdeur. Les MD ne doivent pas récompenser une utilisation lâche ou cupide des suivants.

Préservateur : Les préservateurs bénéficient des bonus normaux d'expérience pour les magiciens. Cependant, quand ils essayent de maintenir secret le lancement de leurs sorts, un succès leur donne un bonus supplémentaire. Comme l'utilisation de la magie est souvent illégale — ou au moins découragée — les préservateurs qui essayent de dissimuler leur utilisation de la magie obtiennent le bonus de PX indiqué.

Profanateur : Un profanateur reçoit également les bonus indiqués pour tous les magiciens. Quand il prend en charge les affaires d'un roi-sorcier, le profanateur reçoit une récompense supplémentaire en points d'expérience pour le lancement de sorts. Les rois-sorciers envoient leurs profanateurs dans le pays pour faire régner l'ordre et la terreur ; les rois-sorciers qui remarquent des subordonnés qui réussissent leur envoient des renforts supplémentaires.





Arkhonte : Les manières décadentes d'un arkhonte exigent qu'il abuse de sa position à des fins personnelles. Les PX donnés séparément pour l'arkhonte récompensent l'utilisation de la fourberie.

Les MD devraient s'assurer que les PJ arkhontes se font des ennemis à chaque fois qu'une accusation est portée ou un jugement rendu. Faire d'un homme libre une victime n'apporte que peu d'ennemis ou du moins de faible puissance. Les nobles inspirent un respect et une amitié plus importants, de telle manière qu'un arkhonte qui accuse ou juge un membre de l'aristocratie peut très bien s'attendre à des ennemis hauts placés. L'assassinat est une fin courante pour les arkhontes.

De la même manière, le pardon d'individus peut également apporter à un arkhonte des amis estimables.

Notez que les jugements, les accusations et les pardons ne donnent de l'expérience à un arkhonte que quand ces actes vont dans le sens de ses buts. Pardonner un noble important pour une affaire de corruption ou favoriser, ou accuser, un marchand de pierre pour l'écarter temporairement du chemin donnera de l'expérience à l'arkhonte. Une accusation, un jugement ou un pardon simple d'un quidam pris au hasard — bien que parfaitement acceptable aux yeux d'un roi-sorcier — ne procurera pas d'expérience à l'arkhonte.

Plaire au roi-sorcier est toujours un avantage pour un arkhonte. Le roi-sorcier lui accorde une attention spéciale et des faveurs qui se manifestent par des points d'expérience supplémentaires.

Clerc : Les pouvoirs conférés au clerc peuvent être très puissants et ainsi fournir leur propre récompense. Avec eux, un clerc et son groupe devraient être capables de vaincre des ennemis supérieurs et, de ce fait, maximiser les récompenses d'expérience collectives. Il n'y a donc pas de récompense spéciale d'expérience pour les clercs ; ceux des prêtres suffisent.

Cependant, si un clerc devait utiliser ses pouvoirs conférés d'une manière originale, employant son élément particulier avec finesse et ruse pour surmonter un obstacle, le MD pourrait souhaiter lui accorder des points d'expérience supplémentaires.

Druide : Les récompenses des prêtres sont en général appropriées pour l'expérience que méritent les personnages druides. Cependant, vaincre leurs ennemis jurés, les profanateurs, leur donnent une récompense d'expérience propre en plus de l'expérience collective.

Roublards : Notez que les roublards gagnent des points d'expérience par pièce de céramique de trésor obtenue et non par pièce d'or. Ce système ne fonctionne que si le MD a réduit correctement le montant des trésors dans les campagnes de DARK SUN™ (voir *Chapitre 10 — Trésor* et *Chapitre 6 — Argent et Equipement*).

Barde : Toute utilisation du poison donne les points d'expérience supplémentaires accordés pour l'utilisation réussie d'un talent de roublard (200 PX). Cependant, les bardes obtiennent également des points en fonction du niveau de la victime. Notez que les poisons peuvent être utilisés pour de nombreuses choses : affaiblir, rendre malade ou mettre temporairement hors d'état d'agir. Les roublards n'ont pas toujours besoin de tuer leurs victimes avec leurs poisons.

Voleur : Un voleur employé par un patron n'a généralement pas le droit de garder son butin. Il obtient, cependant, un gain de 4 PX supplémentaires par pc gagnée, portant ainsi le total à 6 PX par pc.

Récompenses individuelles par race

Une bonne interprétation de la race du personnage-joueur dans SOLEIL SOMBRE apporte des gains substantiels en points d'expérience. Inversement, une interprétation faible peut amener des pénalités draconiennes, sans tenir compte des récompenses individuelles de classe.

Le jugement sur une bonne interprétation est laissé finalement à l'appréciation du MD, aussi doit-il être familier avec toutes les nuances des races de personnage-joueur d'Athas. Les joueurs doivent faire attention de ne jamais oublier les particularités de la race de leur personnage et doivent les appliquer à toutes les situations qu'ils peuvent. La communication entre le MD et les joueurs doit être claire pour permettre une bonne simulation et pour faire ressortir la nature unique des campagnes de Soleil Sombre.

Demi-elfe : Chercher l'acceptation chez les humains et les elfes est important pour tout demi-elfe, bien qu'ils le nient avec véhémence. La simple observance d'une coutume locale d'une communauté hu-



maine ou elfe qu'il visite donne une récompense en points d'expérience au personnage demi-elfe. Ces coutumes sont en général relativement très simples, comme boire l'ale locale avec le chef elfe ou participer à une cérémonie nuptiale humaine. De telles opportunités apparaissent assez fréquemment quand un personnage demi-elfe arrive dans une nouvelle communauté elfe ou humaine. Les récompenses en points d'expérience doivent donc être reçues la première fois qu'un demi-elfe respecte une coutume particulière.

Dans des cas extrêmes, une coutume locale peut prendre la forme d'un concours ou d'une compétition. Si le personnage demi-elfe peut être impliqué et peut établir une meilleure performance que n'importe lequel des participants humains ou elfes, il reçoit la récompense en points d'expérience indiquée. S'il fait mieux que tous les humains ou elfes impliqués, il obtient le double de cette récompense. Les concours d'archers, les jeux de force psionique, les compétitions artistiques et le dressage d'animaux peuvent constituer de bons exemples.

L'acquisition de telles récompenses pour un demi-elfe nécessitera un grand effort d'interprétation de son rôle ; si le joueur fait cet effort, il doit être récompensé.

Demi-géant : Adopter les styles de vie des autres donne un but aux demi-géants. En tant que personnage-joueur, un demi-géant doit rechercher le membre le plus charismatique d'un groupe et imiter ses coutumes raciales et de classe. Quand il en fait ainsi, il gagne des points d'expérience supplémentaires.

Parfois, un personnage-non-joueur particulièrement charismatique peut attirer l'attention d'un personnage-joueur demi-géant. Ce dernier peut même, pendant un temps, changer de camp dans une aventure, gagnant pendant cette période ses points d'expérience supplémentaires.

Quand un personnage demi-géant change son alignement en fonction de l'influence qu'il ressent dans la campagne, le MD doit lui accorder les points d'expérience supplémentaires indiqués. Ces derniers peuvent être obtenus chaque fois que le demi-géant change correctement d'alignement et interprète ce changement d'une bonne manière, mais pas plus d'une fois par jour.

Elfe : L'interprétation d'un elfe tourne autour de son indépendance et de ses relations avec les étrangers. Ce terme comprend quiconque n'appartient pas à la tribu de l'elfe — et même les autres elfes. Ainsi, un elfe sur Athas ne doit pas souhaiter gagner l'amitié et la confiance de chaque personnage rencontré ; à l'inverse, il éprouve la loyauté d'étrangers qui font montre de caractéristiques estimables (pour un elfe, bien sûr). Les elfes effectuent également de tels tests sur les étrangers qui essayent de se lier d'amitié avec eux. Les PJ elfes doivent entraîner les étrangers dans des tests de confiance et de loyauté à chaque fois que cela est possible plutôt que de leur accorder l'une et l'autre a priori juste "parce ce que ce sont d'autres personnages-joueurs". La confiance d'un elfe ne se gagne pas aussi facilement.

Tests de confiance subtils :

- confier à un étranger un élément d'information confidentielle,
- laisser un objet de valeur en vue pour voir si l'étranger le prend,
- arranger un rendez-vous secret, puis s'assurer que l'étranger se montre au bon endroit et au bon moment,
- demander à l'étranger de délivrer un objet ou un message.

Tests de confiance dangereux pour la vie :

- se laisser capturer par un gith pour voir si l'étranger tente de le secourir (c'est le préféré des elfes des landes rocailleuses),
- feindre l'inconscience après un combat pour voir quels soins donne le personnage,
- s'assurer qu'une partie du ravitaillement en eau est perdue dans un voyage dans le désert, puis voir s'il obtient une bonne part de ce qui reste,
- défier un ennemi particulièrement mortel pour voir si l'étranger reste avec lui ou fuit.

Un elfe reconnaîtra également des marques de confiance et de loyauté qui ne sont pas spontanées. Si un étranger échoue à un ou plusieurs tests de loyauté, un joueur elfe ne doit jamais le considérer comme un ami et ne doit jamais le retester. Cependant, si une série de tests est passée, le joueur elfe peut déclarer l'étranger comme un ami — aucun autre test ultérieur ne sera nécessaire à moins que l'ami n'entame gravement cette confiance.



En raison de leur indépendance, les elfes ne prennent jamais d'animaux pour se déplacer à moins qu'ils ne soient trop gravement blessés pour courir. Les personnages-joueurs elfes doivent utiliser la course comme leur principal moyen de transport.

Mûl : La capacité d'un mûl à faire de l'exercice sur de longues périodes de temps peut lui procurer des récompenses de points d'expérience. Après les douze premières heures où un mûl se fatigue (comme en portant un membre blessé du groupe, monter la garde, etc.) le personnage mérite la récompense indiquée par tranche de douze heures en plus. Notez que la fatigue doit être nécessaire à l'aventure, élément laissé à l'approbation du MD.

Nain : L'interprétation d'un nain tourne autour de son focus. Le focus d'un personnage-joueur nain doit être mis au point entre le personnage et le MD. Les foci nains vont du vaste (p. ex. : construction d'un temple, protection d'un village, quête d'un membre perdu d'une famille) au restreint (p. ex. : voyage d'une cité-État à une autre, escorte d'une caravane, exploration d'une ruine à demi enfouie). La poursuite conjointe d'une mission est parfaitement acceptable, mais le lien doit être mis au point à l'avance entre le joueur et le MD. Les nains changent rarement de focus radicalement avant que le projet ne soit achevé, et seulement en face de circonstances exceptionnelles (p. ex. : une guerre imminente, l'assassinat d'un frère, l'attaque de la région par un dragon). De nouveau, ces circonstances exceptionnelles doivent être mises au point à l'avance entre le joueur et le MD.

Petit-homme : Leur curiosité et leur ouverture d'esprit exigent des petites-gens qu'ils expérimentent les coutumes des autres races. Quand l'opportunité leur en est donnée, quelle que soit la trivialité de la coutume, le petit-homme gagne un bonus de points d'expérience. Ce bonus peut récompenser n'importe quoi depuis le fait de boire la coupe cérémoniale d'un maître de caravane pour attirer la chance jusqu'à chasser l'erdlu sauvage avec des combattants elfes. Le MD ne doit accorder la récompense qu'une fois par coutume observée, en ne tenant pas compte de la répétition.

Les petites-gens sont obligés par l'honneur d'aider un des leurs dans le besoin. Cette récompense ne doit être accordée que s'il y a danger d'une blessure ou d'une perte de vie pour le petit-homme se trouvant dans cette situation.

Thri-kreen : Les capacités naturelles d'un thri-kreen pour le combat sont formidables et ne doivent pas être méprisées en faveur des tactiques humaines. Un joueur dont le thri-kreen utilise ses capacités naturelles de combat obtiendra les récompenses indiquées. De nouveau, pour garantir cette récompense, les cas doivent avoir un rapport avec l'aventure.

Chaque créature tuée et ramenée au camp ou au nid en guise de nourriture garantit également un gain de points d'expérience ; les dés de vie ou la relative coriacité de la créature n'ont pas d'effet sur ce gain.



Chapitre 9 : Combat

Athas est un monde violent : ceux qui souhaitent survivre doivent combattre, et seuls ceux qui combattent bien parviennent à survivre. Les PJ se retrouveront à affronter un monstre solitaire dans les mers désolées de sable, un brillant gladiateur dans l'arène rugissante ou des légions de combattants dans une guerre à grande échelle.

Combats dans l'arène

Chaque cité principale d'Athas possède une arène pour accueillir des jeux de gladiateurs. Les rois-sorciers utilisent les jeux pour amuser leurs populations d'esclaves et de nobles et pour faire des exécutions barbares ou duels judiciaires. Sur Athas, la vie est bon marché et les champions des arènes sont les héros des peuples de cette ère.

Les personnages-joueurs peuvent très bien se retrouver poussés dans l'arène en tant que prisonniers ou gladiateurs. Le succès peut apporter de grandes choses ; l'échec signifie une mort certaine. Des personnages-joueurs plus puissants peuvent devenir des champions ou peuvent posséder à leur compte des écuries entières de gladiateurs.

Les coutumes de chaque arène sont uniques, mais certaines généralités peuvent être dégagées au sujet des différentes compétitions menées et du traitement des esclaves liés au sol de l'arène.

Jeux : Il s'agit de tous les spectacles d'arène qui mettent aux prises des gladiateurs esclaves entre eux ou avec des bêtes féroces. Parier sur ces jeux est aussi bien le sport des rois-sorciers, des nobles, des marchands ou des paysans.

Matinée : Les matinées sont des combats très simples, mettant aux prises des gladiateurs inexpérimentés et des prisonniers entre eux dans des luttes à mort. Les combattants en matinée ne sont jamais très bien armés ou protégés. Ceux qui se comportent bien dans ce type de spectacle atteignent parfois des concours supérieurs ou sont vendus de maison en maison. Parfois, le roi-sorcier, maître des Jeux, utilise les matinées pour des exécutions simples. Les matinées stimulent l'appétit des spectateurs pour les jeux à venir, plus évolués.

Joute de rancune : Les gladiateurs qui ont déjà combattu auparavant et qui ont survécu sont souvent appelés à combattre de nouveau. Les paris sur des joutes de rancune sont particulièrement élevés. Le plus souvent, les joutes de rancune ne sont pas à mort, mais seulement jusqu'à une blessure grave, de manière à ce que les combattants puissent combattre à nouveau.

Lutte judiciaire : De nombreuses personnes accusées de crimes par un roi-sorcier ou ses arkhontes ont le droit d'avoir un procès par combat. Malheureusement pour l'accusé, le roi-sorcier choisit qui doit l'affronter parmi ses meilleurs gladiateurs. La mort est équivalente à un aveu de culpabilité. Ceux qui gagnent obtiennent leur liberté, mais sont souvent accusés et emprisonnés de nouveau, à moins qu'ils ne fuient la cité.

Joute par paire : De nombreuses écuries présentent des paires de gladiateurs pour combattre par équipe. Les membres de la paire sont entraînés ensemble et choisis pour la complémentarité de leurs talents.

Combat bestial : Les gladiateurs et les prisonniers sont souvent envoyés dans l'arène contre des bêtes sauvages. Les rois-sorciers financent des expéditions pour capturer des animaux sauvages, ou les achètent aux nombreuses caravanes qui viennent dans leurs cités. La foule trouve ces combats sanglants particulièrement amusants.

Epreuve des champions : Une épreuve des champions est souvent le point culminant d'une journée de Jeux de gladiateurs. Un gladiateur puissant et populaire est choisi pour faire face à une série d'épreuves inhabituelles. Elles peuvent être aussi simples que des combats simultanés contre plusieurs demi-humains ou animaux, ou aussi élaborées que des affrontements contre des adversaires psionistes ou magiques dans un labyrinthe de murs assemblé juste pour l'occasion.

Jeux avancés : La plupart des cités ont des jeux d'équipe qui sont populaires en leur sein, mais qui n'ont pas de sens pour les étrangers. Les règles sont compliquées et mortelles, impliquant des dizaines de gladiateurs en même temps.

Ecuries : La plupart des maisons nobles ou marchandes possèdent des écuries d'esclaves. Ces esclaves se combattent entre eux et contre des gladiateurs, des criminels, des animaux sauvages et des animaux intelligents offerts par le roi-sorcier lui-même.

Les écuries typiques d'esclaves comprennent entre 10 et 100 combattants potentiels pour l'arène.



Les maisons nobles sponsors donnent aux esclaves la nourriture, les vêtements et le logement appropriés — les nobles veulent que leurs investissements rapportent, et donc les gladiateurs esclaves ne manquent que rarement de l'indispensable. Les esclaves sont entraînés pendant douze heures tous les jours dans les cours des résidences des nobles, surveillés par leurs instructeurs et des gardes armés.

Chaque esclave d'une écurie reçoit l'entraînement minimal dans le combat armé et sans arme avant d'être envoyé à ses premiers combats. Ceux qui semblent prometteurs (et qui survivent aux dangereux premiers jours de leurs carrières) sont entraînés d'une manière plus approfondie dans les techniques de combat spécialisées. Cet entraînement met l'accent sur le combat sans arme, l'endurance brute, et la spécialisation dans les armes d'arène comme le trident, le quadros et le filet. Les esclaves qui ont survécu à plusieurs combats et qui ont entrepris cet entraînement plus intensif sont considérés comme des gladiateurs (niveaux 1 à 4 en général) et sont les piliers des écuries de combattants de l'arène.

Chaque écurie possède son ou ses champions. Un champion est un gladiateur de niveau 5 à 20 et le combattant le plus expérimenté de l'écurie. Quand une seule arène accueille plusieurs gladiateurs de haut niveau, des rivalités peuvent se développer. En général, des rivalités entre des champions d'une même écurie ne sont pas autorisées — une écurie ne pourra arranger un combat entre deux de ses membres, quelle que soit l'âpreté de cette rivalité. Le champion d'une écurie s'est bien comporté dans tous les combats décrits ci-dessus et a attiré l'attention de toutes les autres maisons nobles.

Paris : Les mises entre les spectateurs se font à un rythme effréné pendant les jeux. Les maisons nobles et le roi-sorcier lui-même relèvent tous les paris contre leurs gladiateurs, établissant des cotes en fonction des combattants impliqués et le montant des paris de chaque côté. Les riches se défient très souvent avec des mises énormes, espérant ruiner d'autres maisons nobles à l'issue d'un seul combat.

Quand des personnages-joueurs souhaitent parier sur les jeux de gladiateurs, le MD peut traiter cela d'une des deux manières suivantes. Si tous les joueurs sont d'accord, ils peuvent lancer les dés pour les gladiateurs en question et jouer le combat pour





eux. Autrement, le MD doit déterminer l'issue aléatoirement. Les cotes sur n'importe quel combat particulier pourront varier, mais un personnage-joueur pourra rarement faire plus que doubler ou tripler sa mise initiale.

Commerce de gladiateurs : Les gladiateurs sont souvent négociés ou vendus à d'autres maisons. Bien sûr, les subterfuges et les intrigues vont bon train dans les fosses à gladiateurs. Un barde peut être envoyé dans une maison juste pour affaiblir par empoisonnement le champion de cette maison avant d'offrir de le racheter. De la même manière, il est peu sage de refuser la requête d'un roi-sorcier voulant acheter un gladiateur, aussi faible soit le montant de son offre.

Combattre des morts-vivants dans Soleil Sombre

Sur Athas, les morts-vivants sont juste cela : des créatures mortes qui sont animées d'une manière quelconque pour fonctionner parmi les vivants. Dans SOLEIL SOMBRE, les morts-vivants sont de deux variétés : sans esprit ou de volonté libre.

Les morts-vivants sans esprit sont des cadavres ou des squelettes laissés animés par quelque personnage ou créature pour ses propres fins. Quand ils sont rencontrés, les squelettes et les zombies sont toujours sans esprit, contrôlés par leurs animateurs. Les squelettes et les zombies n'ont jamais une volonté libre. Les monstres morts-vivants créés en utilisant un sort d'*animation des morts* sont toujours sans volonté.

Les morts-vivants de volonté libre sont en général des créatures puissantes dotées d'une grande intelligence et d'une grande ambition. Chaque créature mort-vivante de volonté libre dans Soleil Sombre est unique — chacune possède ses propres raisons d'exister et son propre ensemble de forces et de faiblesses. Athas n'a pas de goule, d'ombre, de nécrophage, de ghast, d'âme en peine, de momie, de spectre, de vampire, de fantôme ou de liche, bien que les PJ puissent rencontrer une horde de monstres y ressemblant de beaucoup. Confronter et vaincre une créature mort-vivante dans Soleil Sombre est toujours intéressant et motivant — un mort-vivant puissant sur Athas brise toujours les schémas établis.

Assez souvent, un mort-vivant de volonté libre possède des servants, qui peuvent être des créatures vivantes ou des morts-vivants sans volonté qu'il a animés. Les morts-vivants puissants d'Athas opèrent souvent parmi les vivants sans être découverts, alors que certains sont mêmes devenus des alliés puissants des rois-sorciers eux-mêmes.

Repousser et contrôler les morts-vivants

Les clercs athasiens tirent leurs pouvoirs de lancement de sorts des plans élémentaires de la terre, de l'air, du feu et de l'eau. Ils peuvent également puiser dans le Plan Matériel Positif pour le sort d'*augure*, l'obtention d'autres informations et la capacité de repousser des morts-vivants. Les arkhontes tirent leurs pouvoirs magiques de leurs rois-sorciers, qui, à leur tour, les puisent dans le Plan Matériel Négatif ; les arkhontes ne peuvent repousser des morts-vivants, mais ils peuvent les contrôler. Les druides n'ont pas de pouvoir sur les morts-vivants.

Un clerc athasien qui souhaite repousser un mort-vivant doit défier la créature avec le pouvoir de son plan élémentaire. Un clerc de la terre, par exemple, doit lancer de la boue ou de la poussière vers le mort-vivant, mais il n'a pas besoin de le frapper et donc aucun jet d'attaque n'est nécessaire. Un clerc de l'eau doit éclabousser le mort-vivant et un clerc du feu doit jeter de la cendre ou tenir un objet brûlant. Un des grands avantages accordés à un clerc de l'air est qu'il peut repousser un mort-vivant d'un souffle. Une fois que le personnage a lancé son défi, il opère selon la procédure normale pour repousser le mort-vivant. Les morts-vivants de volonté libre sont repoussés selon leur pouvoir relatif, qui est mesuré uniquement par leurs dés de vie.

Un mort-vivant repoussé fuit comme cela est indiqué dans le *Manuel des Joueurs*. Les morts-vivants dissipés sont spectaculairement dominés par l'élément : étouffés par la terre, carbonisés et brûlés par le feu, dissous par l'eau ou battus par des vents de la force d'un ouragan. Ces catastrophes élémentaires n'affectent que le mort-vivant dissipé.

Contrôler les morts-vivants : Les arkhontes, les magiciens utilisant la nécromancie et les rois-sorciers peuvent contrôler les morts-vivants avec les règles s'appliquant aux prêtres mauvais données dans le *Manuel des Joueurs*.



Mort des personnages

Le monde du Soleil Sombre est un lieu particulièrement dangereux ; un endroit où la mort des personnages est fréquente et, parfois, effroyable. Le taux élevé de mortalité des PJ est quelque peu allégé par l'arbre des personnages — un personnage-joueur tombé est immédiatement remplacé par un autre d'un niveau similaire avec lequel le joueur est déjà familier.

Mais, le monde d'Athas est si mortel que des personnages-joueurs, en particulier ceux de faible niveau, peuvent mourir trop fréquemment. Ainsi, dans une campagne de Soleil Sombre, les MD devraient utiliser la règle optionnelle des "portes de la mort" (la fameuse règle du "-10"), présentée ci-dessous.

Aux porte de la mort (Règle optionnelle)

Les MD peuvent trouver que leurs campagnes dans Soleil Sombre sont devenues trop mortelles : il y a trop de personnages-joueurs qui périssent. Si cela arrive, vous pouvez choisir de permettre à vos personnages de survivre une courte période de temps après que leurs points de vie soient tombés en dessous de zéro.

Avec cette règle, un personnage reste en vie jusqu'à ce que ses points de vie atteignent -10. Dès qu'un personnage atteint zéro point de vie, il tombe au sol, inconscient.

Par la suite, il perd automatiquement 1 point de vie par round. Sa survie à partir de cet instant dépend de la rapidité d'initiative de ses compagnons. S'ils atteignent le personnage avant que celui-ci n'arrive à -10 et qu'ils dépensent ensuite au moins un round à panser ses blessures (p. ex. : en étanchant le flot de sang), le personnage ne meurt pas immédiatement.

Si la seule action est de panser ses blessures, le personnage touché ne perd plus 1 point de vie par round, mais il n'en regagne pas. Il reste inconscient et vulnérable aux dégâts d'attaques futures.

Si un sort de *soins* d'un type quelconque est lancé sur lui, le personnage est immédiatement ramené à un 1 point de vie — pas plus. D'autres sorts de *soins* ne feront rien de bon au personnage tant qu'il n'aura pas eu au moins une journée de repos. Jusqu'à ce moment, il est faible, incapable de combattre et peut à peine se déplacer. Il doit s'arrêter et se reposer souvent, ne peut lancer de sort (le choc d'une mort proche les a chassés de son esprit) et est en général fébrile et confus. Il est uniquement capable de se déplacer et de tenir des conversations quelque peu décousues.

Si un sort de *guérison* est lancé sur le personnage, ses points de vie sont récupérés comme cela est indiqué dans la description du sort, et il dispose de toute sa vitalité et de toute son intelligence. Mais, tout sort qu'il a pu connaître reste tout de même balayé de son esprit (même ce puissant sort n'annule pas le choc de l'expérience).

Guerroyer

Les sables d'Athas ont été teints en rouge par le sang de milliers de campagnes de conquête. Les guerres sont entreprises pour la nourriture, l'eau, le territoire, ou pour des choses plus futiles : les rois-sorciers jettent des armées d'esclaves les unes contre les autres, souvent pour rien de plus qu'un pari quelconque ou juste pour le plaisir du spectacle, observant avec un plaisir glacé alors que des centaines d'esclaves, si ce n'est tous, embrassent leur mort. Athas est un monde violent où la main de la diplomatie tient une épée ou une chatkcha.

Les personnages-joueurs pourront être appelés pour mener des guerres, soit en tant que soldats, soit en tant que commandants d'armées.

A partir du moment où les joueurs doivent manipuler un grand nombre de troupes et mener des guerres défensives ou expansionnistes dans Soleil Sombre, le MD devrait instituer les règles pour figurines de BATTLESYSTEM™ pour simuler ces guerres. L'adoption de BATTLESYSTEM™ retire la détermination du résultat d'importantes batailles des mains du Maître de Donjon et la place là où elle doit être, sur la table de jeu.

Suivants

Bien que les guerriers et les gladiateurs gagnent automatiquement des suivants quand ils atteignent des niveaux supérieurs, n'importe quel personnage, sans tenir compte de sa classe ou de sa race, peut se trouver à la tête d'une armée hétéroclite de suivants. Les fortunes politiques des personnages de Soleil Sombre peuvent connaître une ascension et une



chute rapide : la force militaire peut tenir à l'écart des forces puissantes et donner à un personnage le pouvoir d'affecter de vastes populations et régions d'Athas.

Les suivants d'un guerrier n'arrivent pour ainsi dire jamais avec tout leur équipement. Ils rejoignent le plus souvent le guerrier avec rien de plus que leurs frusques sur le dos. Mais ils sont en général fortement motivés pour suivre le guerrier et combattront pour lui sans tenir compte de l'équipement fourni. Un guerrier cherchera manifestement à armer et à fournir des armures à ses suivants, et veillera également à ce qu'ils disposent d'un logement et d'une nourriture convenables afin de les garder dans une forme optimale pour combattre, mais les circonstances et les finances ne laissent parfois que peu de choix.

Armures disparates

Les personnages de Soleil Sombre portent rarement (s'ils en portent) des armures métalliques complètes. Les raisons sont variées, mais tournent principalement autour de la chaleur oppressante du soleil athasien et de la rareté du métal. Mais il n'est pas rare, au moins dans les chansons de gestes héroïques, pour un personnage de porter des portions d'armure de récupération. La détermination de la classe d'armure correcte pour quelqu'un en armure disparate peut donc être très importante. Chaque type de pièce d'armure possède un ajustement spécifique de CA qui lui est associé. Quand une pièce d'armure est portée, cet ajustement est soustrait de la Classe d'Armure de base du personnage (en général 10) pour déterminer sa classe d'armure actuelle.

Ainsi, un personnage qui est en train d'explorer quelques ruines anciennes et qui trouve un vieux plastron en mauvais état provenant d'une armure de plates complète devrait pouvoir la revêtir, réduisant sa CA de 3 degrés.

On ne peut porter plus d'une pièce d'armure pour protéger une région spécifique du corps. Ainsi, il devrait être impossible pour un personnage de porter deux plastrons et de demander un double bonus à sa classe d'armure. La table ci-dessous indique le bonus de CA associé à n'importe quelle pièce d'armure donnée.

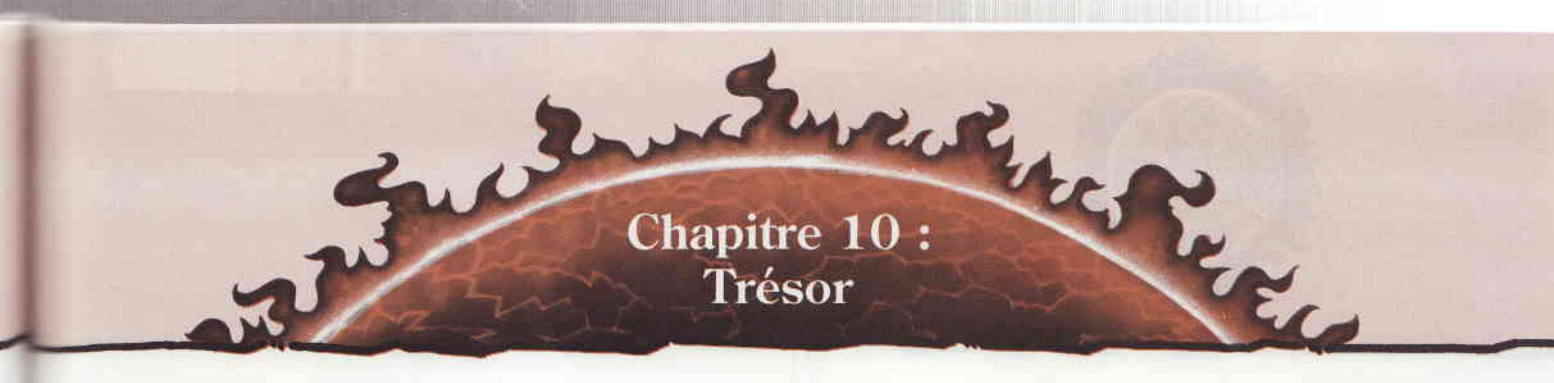
Considérations importantes

Bien que les armures disparates soient plus légères que les armures complètes, elles peuvent toujours être assez lourdes et encombrantes. Les plastrons pèsent la moitié du poids d'une armure complète de ce type et chaque pièce de bras ou de jambe pèse le huitième du poids de l'armure initiale.

Les personnages portant une armure métallique disparate sont toujours sujets aux effets épuisants du chaud climat d'Athas. Un personnage avec une armure comportant plus de deux membres ou portant un plastron est sujet à la totalité des effets de la chaleur ardente du Soleil Sombre.

Bonus à la CA par type de pièce

Type d'armure	Armure complète	Plastron	Deux bras	Un bras	Deux jambes	Une jambe
Armure à bandes	6	3	2	1	1	0
Armure annelée	3	1	1	0	1	0
Armure d'écailles	4	2	1	0	1	0
Armure de Cuir	2	1	1	0	0	0
Armure de cuir cloutée	3	1	1	0	1	0
Armure de plates	7	3	2	1	2	1
Armure de plates, complète	9	4	3	1	2	1
Armure de plates de bataille	8	4	2	1	2	1
Armure de plates en bronze	6	3	2	1	1	0
Armure feuilletée	6	3	2	1	1	0
Armure matelassée	2	1	1	0	0	0
Brigandine	4	2	1	0	1	0
Cotte de mailles	5	2	2	1	1	0
Cuirasse	4	2	1	0	1	0



Chapitre 10 : Trésor

Comme Athas est un monde pauvre en métal, les tables de trésors du *Guide du Maître* sont inappropriés en ce qui concerne les pièces trouvées dans les tanières. Le MD doit utiliser les tables qui suivent pour toutes les rencontres de tanières dans Soleil Sombre.

Pièces de monnaie

Comme les pièces en métal ont plus de valeur sur Athas, elles sont d'une certaine manière plus rares dans les trésors. La fréquence et les quantités de pièces dans ces trésors sont inférieures à ce à quoi sont habitués la plupart des aventuriers des campagnes d'AD&D®.

Aucune pièce de platine ou d'électrum n'est frappée régulièrement sur Athas. Ce genre de métal se trouve occasionnellement en petites quantités, mais pas assez pour garantir une inclusion dans la table. La découverte de platine ou d'électrum sera le fait de trésors spéciaux placés par le MD.

Les tesselles sont des dixièmes de pièce de céramique. Quand ces dernières sont trouvées, elles peuvent ou ne pas être complètement cassées en tesselles individuelles ; certaines peuvent être des pièces intactes ou partiellement brisées.

Les pièces de céramique, d'argent et d'or pèsent de 25 à 500 grammes. Cinq cents tesselles pèsent 500 grammes.

Gemmes

Là où le métal est très rare, les gemmes deviennent un moyen d'échange plus fréquent. Sur Athas, les gemmes sont assez courantes et toujours d'une assez bonne valeur.

Table des gemmes

D100	Valeur de base	Classe
01-25	15 pc	Ornementale
26-50	75 pc	Semi-précieuse
51-70	15 pa	De fantaisie
71-90	75 pa	Précieuse
91-99	15 po	Gemme
00	75 po	Joyau

Les variations et les descriptions individuelles des pierres du *GdM* s'appliquent toujours aux gemmes trouvées sur Athas.

Objets d'art

L'art n'est pas en général une composante des trésors de tanières sur Athas. De telles trouvailles seront spécialement placées par le MD. La table d'*objets d'art* dans le *GdM* est appropriée pour déterminer le prix de tels objets, sauf que les fourchettes de nombre sont des valeurs en pièces de céramique, et non en pièces d'or. Les objets comprenant de l'acier constituent également un trésor estimable.

Objets magiques

La nature des objets magiques trouvés dans les campagnes de SOLEIL SOMBRE est discutée dans le *Chapitre 7 — Magie*. Quand des objets magiques sont trouvés en tant que composante d'un trésor de tanière, la *Table 88 : Objets magiques* (du *GdM*) sera suffisante pour déterminer la catégorie générale de chaque objet. Les jets subséquents sur les sous-tables offrent une gamme d'objets spécifiques, bien que le MD puisse trouver que certains noms sont des anachronismes dans les campagnes de SOLEIL SOMBRE. Par exemple, des *gantelets de force d'ogre* seraient très utiles sur Athas, mais on n'y trouve pas d'ogre. Les objets divers impliquant la *force des géants* connaissent le même problème, car les campagnes de SOLEIL SOMBRE n'utilisent pas le traditionnel panthéon des géants.

Si un MD de Soleil Sombre obtient aux dés un objet au nom inapproprié, il doit soit changer le nom de l'objet, ou, et c'est sans doute mieux, ne pas donner de nom aux joueurs pour l'objet. Cette dernière solution rend les PJ prudents avec les objets magiques qu'ils viennent de trouver ; ils testeront avec précaution des pouvoirs que leurs années de pratique pourraient leur faire reconnaître s'ils étaient avertis du nom officiel de l'objet.

D'autres objets magiques du *GdM* sont anachroniques mais pas uniquement en raison de leur nom. Dans les descriptions des objets magiques, la mention d'humanoïdes non natifs du monde du Soleil Sombre ne s'applique manifestement pas.

Un dernier groupe d'objets contredit tellement l'environnement d'Athas que soit ils ont été modifiés, soit, comme les suivants, ils n'existent pas :

potion de contrôle des dragons, *parchemin de protection contre les souffles de dragon*, *sac à malice*, *bourse de Bucknard*, *carafe d'eau infinie*, tous les *fers*



Types de Trésors de Soleil Sombre

Trésors trouvés dans les tanières

Type de Trésor	Tesselles	Cérames	Argent	Or	Gemmes	Objets magiques
A	200-2.000	100-2.000	10-100	10-100	10-40	N'importe quels 2
	30%	40%	35%	25%	60%	30%
B	400-4.000	100-1.000	10-100	5-50	1-8	Armure Arme
	25%	25%	25%	30%	30%	10%
C	-	100-600	10-60	-	1-6	N'importe quels 2
	-	15%	20%	-	25%	10%
D	1.000-10.000	1.000-3.000	100-600	100-400	1-10	N'importe quels 2
	15%	50%	15%	10%	30%	+1 potion 15%
E	2.000-12.000	1.000-4.000	300-1.800	200-1.200	1-12	N'importe quels 3
	25%	25%	25%	30%	15%	+1 parchemin 25%
F	3.000-18.000	1.000-4.000	300-1.200	100-400	2-20	N'importe quels 5
	10%	30%	10%	10%	35%	sauf armes 30%
G	-	1.000-8.000	300-1.800	10-40	3-18	N'importe quels 5
	-	40%	20%	10%	45%	35%
H	1.000-10.000	1.000-6.000	200-1.200	20-120	3-30	N'importe quels 6
	35%	30%	30%	15%	60%	15%
I	-	-	100-600	10-100	2-12	N'importe quel 1
	-	-	30%	10%	65%	15%

Trésors individuels et de petites tanières

Type de Trésor	Tesselles	Cérames	Argent	Or	Gemmes	Objets magiques
J	2-12	-	-	-	-	-
K	-	2-12	-	-	-	-
L	-	-	-	2-8	-	-
M	-	-	1-6	-	-	-
N	-	-	-	1-4	-	-
O	10-30	10-20	-	-	-	-
P	-	10-40	-	1-10	-	-
Q	-	-	-	-	1-6	-
R	-	-	2-16	10-40	3-18	-
S	-	-	-	-	-	1-8 potions
T	-	-	-	-	-	1-4 parchemins
U	-	-	-	-	3-24	N'importe quel 1
	-	-	-	-	90%	70%
V	-	-	-	-	-	N'importe quels 2
W	-	-	4-24	1-6	2-20	N'importe quels 2
	-		50%	25%	70%	60%
X	-	-	-	-	-	2 potions
Y	-	-	200-800	-	-	-
Z	100-300	100-400	100-600	100-400	1-10	N'importe quels 3
	50%	50%	50%	60%	75%	50%

à cheval, *cheval de pierre*, *marteau des nains +3*, *cotte de mailles elfique*, et n'importe quel objet ayant à faire avec des environnements aquatiques ou avec la lycanthropie.

Les objets suivants ont été modifiés pour s'adapter aux campagnes de SOLEIL SOMBRE :

• *Potion de contrôle des géants* : Affecte n'importe quel géant.



• *Potion de contrôle des morts-vivants :* Lancez 1d10 normalement ; le résultat est le nombre de dés de vie maximum de morts-vivants que la potion peut contrôler.

• *Potion de force des géants :* Les équivalences en nom de la force ne s'appliquent pas dans une campagne de Soleil Sombre, bien que tous les bénéfices donnés soient les mêmes.

• *Bâtonnet de résurrection :* Les charges requises sont de 2 pour un gladiateur, 2 pour un arkhonte, 4 pour un psioniste, 6 pour un demi-géant, 2 pour un thri-kreen et 2 pour un mûl.

• *Bottes aux pas multiples:* Substituer des traces d'animaux de Soleil Sombre à celles indiquées.

• *Chapelet de prières :* La perle de conjuration invoque une puissante créature des plans élémentaires.

• *Cierge d'invocation :* Plutôt que d'invoquer un panthéon de dieux, il s'adresse aux esprits de la nature ou des plans élémentaires.

• *Figurines enchantées :* Garder la mouche d'ébène et les lions dorés. Les personnages ne trouveront aucune autre figurine sur Athas.

• *Jeu d'illusions :* Bien que de nombreuses créatures énumérées ne soient pas natives d'Athas, elles peuvent toujours servir d'illusions.

Potions

Sur Athas, les potions se trouvent sous la forme de fruits ou de baies magiques. Le jus des fruits contient les propriétés magiques de la potion et le fruit doit être mangé pour libérer son effet magique. Dans Soleil Sombre, les potions ne se trouvent jamais sous la forme de fluides dans des flasques ou des récipients.

N'importe quel fruit, ou baie, juteux peut être enchanté avec une potion. Comme le jus lui-même contient la potion, les fruits secs telles les dattes ne peuvent donc pas être enchantés. Le type de fruit choisi pour abriter la potion n'a pas d'importance ; n'importe quel fruit peut contenir n'importe quelle potion. Toute potion donnée sur la *Table 89 : Potions et huiles* dans le *Guide du Maître* peut être enchantée dans un fruit. Sur Athas, elles peuvent être appelées potions ou fruits de manière interchangeable (une *potion de force de géant* est la même chose qu'un *fruit de force de géant*).

Une fois que la peau du fruit est coupée, il doit être mangé en moins d'un tour ou la magie de la potion est perdue.

Là où les fruits normaux ne peuvent rester frais que quelques jours ou semaines avant de commencer à pourrir, les fruits-potions voient leur période de maturité grandement étendue. Une fois enchanté avec une potion, un fruit restera mûr pendant 99 ans. Après cela, l'enchantement s'évanouira et le fruit pourrira normalement.

Le fruit entier doit être mangé pour bénéficier des effets de la potion. Cela prend un round entier. Les fruits qui sont enchantés avec des potions de type huiles doivent être écrasés et le jus doit couler sur l'utilisateur, ce qui prend deux rounds.

Les fruits-potions ne peuvent être identifiés par le goût. Un sort de *détection de la magie* identifiera un fruit ou un arbre comme magique, mais il n'y a qu'une *identification* ou une magie similaire qui puisse donner une identification positive.

Les fruits-potions **peuvent** être combinés. Différents fruits potions ingérés en même temps produiront tous leurs effets sur le mangeur. La durée d'un fruit-potion est de 4 +1d4 tours à moins qu'il n'en soit spécifié autrement dans la description.

Les fruits peuvent être enchantés avec des potions de deux manières : enchantement magique ou botanique.

Enchantement magique : N'importe quel magicien, clerc ou druide peut enchanter des fruits normaux en potions. L'enchantement magique s'effectue comme cela est décrit sous le titre "Potions" dans le *Chapitre 10* du *GdM*.

Enchantement botanique : N'importe quel magicien, rôdeur, clerc ou druide peut utiliser l'enchantement botanique. Ce dernier est le processus consistant à utiliser un fruit enchanté pour en faire pousser d'autres.

Le fruit-potion initial doit être planté sans avoir été utilisé. De ses graines un arbre magique croîtra très rapidement, produisant un arbre fruitier de taille adulte en 1d6 semaines. Une fois que l'arbre magique a poussé, un d6 est lancé : sur un résultat de 1 ou 2, deux nouveaux fruits du même type apparaissent sur l'arbre ; sur un résultat de 3 à 5, un nouveau fruit-potion du même type apparait sur l'arbre, et sur un 6, il n'y a pas de fruit-potion sur l'arbre. Sans tenir compte du nombre de fruits non magiques que porte l'arbre, il aura, au plus, deux fruits-potions. Une fois qu'ils sont pris, il n'y aura plus d'autre fruit-potion sur cet arbre.



Si un sort de *permanence* est lancé sur un arbre magique, ce dernier produit des séries continuelles de fruits-potions. Une fois qu'un fruit-potion est pris sur l'arbre, un nouveau pousse en 1d6 jours. Un tel arbre vivra au moins 99 ans à moins d'être détruit.

L'enchantement botanique est quelque peu risqué. L'arbre doit être soigné, arrosé et taillé chaque jour pendant qu'il pousse. Tout changement conséquent dans le climat, comme une sécheresse ou un gel, abîmera l'arbre et aucun fruit ne se développera. Toute utilisation de magie profanatrice à proximité de l'arbre le tuera et rendra tous les fruits-potions se trouvant sur lui sans utilité. Même si tout va bien, l'arbre peut très bien ne pas porter de fruit.

Nouveaux objets magiques

Ces nouveaux objets magiques peuvent être trouvés en tant que composante de trésors de tanières dans Soleil Sombre. Comme ils n'apparaissent pas sur les sous-tables du *GdM*, les MD peuvent souhaiter créer de nouvelles tables ou utiliser ces objets quand le résultat "Choix du MD" est obtenu.

Amulette d'interférence psionique

Valeur en PX : 5.000

Cet objet brouille les capacités psioniques du porteur, le rendant incapable de faire n'importe quel test de pouvoir psionique. L'amulette crée un champ magique autour de l'esprit du porteur qui n'élimine pas ses points de force psionique, mais qui interfère avec eux de telle manière qu'ils ne puissent pas être appelés pour des tests de pouvoir. Cette amulette n'interfère pas avec la capacité du porteur à récupérer des points de force psionique. Seule la personne qui place l'amulette autour du cou de quelqu'un peut l'enlever ; si quelqu'un la met sur lui-même, il peut facilement l'enlever, mais si elle est placée par quelqu'un d'autre, le porteur ne peut l'enlever sans un sort de *délivrance de la malédiction* ou de *souhait*.

Anneau de vie

Valeur en PX : 500

Cet objet protège le porteur des effets de la magie profanatrice. Quand le personnage le porte, il est immunisé à la perte de point d'initiative encourue quand il se trouve dans le diamètre destructeur d'un sort de profanateur. L'anneau de vie donne également à son porteur des pouvoirs réparateurs comme s'il avait eu une nuit complète de repos ; le porteur récupère naturellement 3 points de vie par jour. L'anneau de vie ne protégera pas son porteur de la magie profanatrice des dragons.

Baguette de sourcier

Valeur en PX : 3.500

Cet objet est un petit bâton en forme de "Y" qui doit être tenu dans les deux mains pour être utilisé. Pour chaque charge dépensée, cet objet localisera et poussera son porteur vers toute accumulation d'eau d'au moins 4 litres se trouvant à moins de 1.000 mètres. L'extrémité de la baguette pointera vers l'eau et tirera doucement le personnage dans cette direction. La qualité de l'eau ne doit pas être telle que le personnage puisse l'obtenir facilement. Par exemple, la baguette peut pointer vers le bas, indiquant une source d'eau souterraine à moins de 1.000 mètres en dessous du lanceur. Il peut également localiser l'humidité au sein d'une grande plante (si le montant est supérieur ou égal à 4 litres) ou celle cachée par un sort d'*invisibilité* ou une autre magie dissimulatrice, mais il ignorera l'humidité des créatures vivantes (chaque personnage-joueur contient bien plus de 4 litres d'eau). Si plusieurs accumulations d'eau se trouvent à portée de la baguette, cette dernière se dirigera vers la plus importante.

Huile de feuille morte

Valeur en PX : 700

Ecraser un tel fruit et enduire les pieds du personnage de son jus lui procure toutes les capacités du sort de magicien *feuille morte* mais pour une durée exacte de 10 heures. Le personnage peut porter avec lui jusqu'à 125 kilos d'équipement en plus de ses armes et vêtements habituels. Les *huiles de feuille morte* sont le plus souvent utilisées pour voyager à travers la Mer Pulvérulente — un personnage soumis à ses effets peut flotter facilement sur la surface de la Mer et marcher avec sa vitesse de déplacement normale. De multiples utilisations peuvent durer assez longtemps pour qu'un personnage puisse traverser un estuaire de la Mer Pulvérulente ou même atteindre une des nombreuses îles au large de ses côtes.



Chapitre 11 : Rencontres

Les rencontres dans le monde fantastique de DARK SUN™ se passent exactement comme dans les campagnes génériques d'AD&D®. Les jets de surprise et de rencontre apparaissent dans le *Manuel des Joueurs*, et la philosophie et les détails des rencontres apparaissent dans le *Guide du Maître*. Les règles supplémentaires données ici ciblent spécifiquement les rencontres sur Athas, les rendant plus faciles et plus rapides à mener pour le MD.

Rencontres de magicien, de prêtre et de psioniste

Les lanceurs de sorts et les psionistes posent de nombreux problèmes au MD, l'un des plus importants étant de décider quels sorts ou pouvoirs psioniques ils peuvent utiliser au moment de la rencontre. Dans les cas où le MD a besoin que ses PNJ disposent de certains sorts particuliers, il devrait choisir ces sorts et combler le reste en utilisant le système donné ici.

Parfois une rencontre avec un grand groupe de créatures implique plusieurs lanceurs de sorts ou psionistes. Le MD peut souhaiter déterminer leurs sorts et leurs pouvoirs globalement pour gagner du temps. Les rencontres où 15 psionistes elfes peuvent tous effectuer des actions psioniques différentes peuvent être intéressantes, mais sont cauchemardesques pour le MD. La détermination globale des sorts ou des pouvoirs simplifie l'action et peut satisfaire les MD et les joueurs.

Rencontres dans les cités-États

Les cités-États athasiennes sont en général très peuplées et actives ; les marchands demi-elfes vantent à forte voix leurs marchandises dans les bazars et aux coins des rues ; les esclaves et les paysans portent des nobles juchés sur des chaises à porteurs et se frayent un passage avec rudesse à travers la foule ; les gardes des temples patrouillent dans les rues contre les nombreux voleurs et les pauvres qui détalent dans les allées et les égouts. Même la nuit, le style de vie décadent des riches conserve une vie à la cité avec des festivals et des fêtes qui durent jusqu'à l'aurore.

Quand on traite une rencontre dans une cité, il est plus approprié de demander aux personnages ce qu'ils ne veulent pas rencontrer que l'inverse. N'importe quel habitant normal des cités — paysans, esclaves, arkhontes, gardes, marchands, nobles — peut être localisé sans trop de problèmes ; ils sont doués d'ubiquité. Si les personnages-joueurs souhaitent éviter certaines rencontres particulières, comme les gardes de la cité ou un aristocrate particulier, cela est également assez facile ; les cités-États grouillent de monde.

Les rencontres particulières devraient être mises en place par le MD. Elles seront pour la plupart spécifiques à l'aventure, mettant en présence les personnages-joueurs avec des individus qui les aideront ou les gêneront dans leur progression.

Monstres

Nombre des monstres présentés dans les *Bestiaires Monstrueux* d'AD&D® sont appropriés aux campagnes de SOLEIL SOMBRE. Ils devraient être utilisés en plus des nouveaux monstres donnés dans le *Journal du Vagabond*. Dans de nombreux cas, ces





créatures se sont adaptées aux conditions plus dures et arides régnant sur Athas.

Magie : Les créatures capables de lancer des sorts doivent être traitées comme des profanateurs. Quand elles lancent des sorts, elles détruisent le sol autour d'elles en fonction du niveau du sort, comme cela est décrit dans le *Chapitre 7 — Magie*. Il en résulte que les monstres pouvant le faire ne lancent que rarement des sorts depuis leur tanière. Ceux qui possèdent simplement des capacités similaires à des sorts ne provoquent pas de dégât profanateur en les utilisant.

Psioniques De tous les monstres sur la liste suivante, seuls les yuan-ti ont des pouvoirs psioniques (selon le *Manuel Complet des Psioniques*). Cependant, tous ceux marqués d'une astérisque pourraient être des talents natifs dans les campagnes de SOLEIL SOMBRE. Que la créature possède ce genre de pouvoir de manière individuelle ou que cela soit l'apanage de la race, c'est au MD d'en prendre la décision.

Monstres végétaux : La magie profanatrice détruit toute vie végétale dans sa zone d'effet sans exception. Un monstre d'origine végétale peut ainsi être détruit (ou blessé s'il n'est pas totalement dans la zone d'effet), sans qu'un jet de sauvegarde ne soit autorisé.

Bestiaire Monstrueux

Aarakocra*
Ankheg
Araignée
Basilic
Béhir*
Bulette
Chauve-souris
Crabe-pêcheur
Créature de sable
Dragonne*
Elémentaux, tous
Ettercarp*
Ettin*
Félins, grands
Fourmi
Fourmi-lion géant
Frelon
Génie, tous*
Golem
Kenku*
Lézard
Mille-pattes
Oiseau-roc
Plantes carnivore
Pseudodragon*
Rat
Rémorhaz
Semi-Géants, cyclopes
Scarabée
Scorpion
Serpent (sauf de Mer, géant)
Serviteur aérien
Squelette
Wiverne*
Yuan-ti*
Zombie

Forgotten Realms®

Bhaergala*
Chafouin (meazel)*
Enjambeur (strider) géant
Thessalomonstre
Rhaumbusun
Thri-kreen*

Dragonlance®

Hatori
Horax
Nuées d'insectes
Servant du feu*
Skrit
Slig*
Tylor*
Wyndlass

Greyhawk®

Brise-os
Dragonnelle
Horgar
Libellule, géante
Plante carnivore (cactus vampire)
Scarabée

Kara-Tur

Araignée-gobelin*
Jishin mushi

* indique la possibilité d'un pouvoir psionique natif.

Aucune créature des *Bestiaires Monstrueux* de SPELLJAMMER™ ne vit sur Athas. Les créatures de l'*Appendice des Plans Extérieurs* peuvent voyager vers ou depuis Athas à volonté, mais ne le font rarement, seulement quand elles sont invoquées par des dragons ou des grands magiciens.

Rencontres dans les contrées sauvages

Les contrées sauvages d'Athas grouillent de monstres intelligents ou non. Les rencontres dans les étendues sauvages doivent être déterminées sur une base journalière ou de la manière qui semble appropriée au MD. Si les personnages sont manifestement perdus ou non préparés, même les rencontres de routine dans les contrées sauvages peuvent se montrer fatales pour le groupe.

Chacune des tables ci-dessous énumère des monstres pour des rencontres dans un type particulier de terrain. Les monstres donnés viennent du *Journal du Vagabond* et du *Bestiaire Monstrueux*. Les autres monstres donnés comme étant appropriés à Soleil Sombre peuvent également être ajoutés si vous avez les *Bestiaires Monstrueux* correspondants.

Quand une rencontre intervient, elle doit être déterminée en utilisant la table de *Fréquence et chances d'une rencontre en région sauvage* dans le *GdM*.



Landes rocailleuses

Jet de dé	Créature
2	gaj
3	bulette
4	oiseau-roc
5	génie, dao
6	ankheg
7	wiverne
8	basilic mineur
9	araignée, énorme
10	gith
11	ettercarp/béhir
12	mille-pattes géant
13	scarabée, scolyte
14	baazrag
15	tembo
16	braxat
17	chauve-souris, énorme
18	ettin
19	basilic majeur
20	fourmi, colonie





Déserts de sable

Jet de dé	Créature
2	génie, djinn
3	basilic, dracosilic
4	lion tacheté
5	lézard, minotaure
6	guêpe
7	serpent constricteur géant
8	serpent constricteur
9	créature de sable
10	elfes/gith
11	kank
12	scorpion, énorme
13	esclaves
14	inix
15	anakore
16	jozhal
17	araignée, phase
18	mille-pattes, mégalo
19	yuan-ti
20	dragonne

Montagnes

Jet de dé	Créature
2	lézard de feu
3	ettin
4	oiseau-roc
5	fourmi géante
6	semi-géants, cyclopes
7	lézard géant
8	léopard
9	scarabée de feu
10	chauve-souris commune
11	petites-gens/nains
12	gith
13	esclaves
14	kenku
15	araignée géante
16	ettercarp
17	zombie
18	aarakocra
19	pseudodragon
20	bulette



Savanes

Jet de dé	Créature
2	génie, jann
3	rémorhaz
4	béhir
5	fourmi-lion géant
6	mekillot
7	serpent à soie
8	guépard
9	erdlu
10	gith
11	elfes/esclaves
12	kank
13	rat géant
14	jaguar
15	scorpion, grand
16	araignée géante
17	chauve-souris, énorme
18	plante carnivore, piège-à-hommes
19	pseudodragon
20	gaj

Amas rocheux

Jet de dé	Créature
2	aarakocra
3	dragonne
4	semi-géants, cyclopes
5	oiseau-roc
6	ankheg
7	belgoi
8	lézard géant
9	scarabée de feu
10	araignée, grande
11	gith/nains
12	kluzd
13	rat géant
14	lion commun
15	frelon
16	chauve-souris, énorme
17	braxat
18	géant
19	génie, efrit
20	fourmi, colonie

Plaines salées

Jet de dé	Créature
2	basilic, dracosilic
3	zombie ju-ju
4	serpent cracheur
5	fourmi géante
6	guêpe
7	wiverne
8	frelon
9	squelette
10	scorpion, énorme
11	zombie
12	mille-pattes géant
13	araignée, grande
14	lézard géant
15	chauve-souris, grande
16	squelette
17	araignée, phase
18	zombie, monstre
19	rémorhaz
20	gaj



Chapitre 12 : PNJ

Les habitants d'Athas réagiront vis-à-vis des personnages-joueurs d'une manière ressemblant de beaucoup à ce qui se passe dans d'autres environnements d'AD&D®. Il y a bien sûr des exceptions et elles sont traitées ici.

Lanceurs de sorts PNJ

Les prêtres dans les campagnes de DARK SUN™ n'éprouvent aucun scrupule à vendre leurs services magiques. Un *clerc* ou un *arkhonte* athasien vend facilement ses services pour lancer des sorts magiques, aux prix donnés dans la table des *Coûts des sorts demandés à un PNJ* dans le *GdM*. Rappelez-vous de substituer aux pièces d'or des pièces de céramique.

Les PNJ *druides*, inversement, n'ont aucun désir de gain pécuniaire. Ils lancent parfois leurs sorts gratuitement si les personnages-joueurs sont en train d'effectuer quelque tâche qui bénéficiera à la réserve du druide ou à l'environnement naturel en général. Il importe qu'il soit clair aux yeux du druide PNJ que les personnages-joueurs vont dans le sens de ce qu'il croit être le bien ultime. Si jamais il pense qu'il y a un profanateur parmi les membres du groupe, il n'offre aucun de ses services, quelles que soient leurs intentions.

Les PNJ *magiciens* n'offrent pas volontiers leurs services pour de l'argent. La plupart des préservateurs et des profanateurs sont des hors-la-loi à l'intérieur des cités-États et ne souhaitent même pas laisser apparaître qu'ils disposent de capacités de lancement de sorts. Même à l'extérieur des cités-États, là où le folklore et les idées préconçues sur la nature destructrice de la magie prévalent, les magiciens répugnent à dévoiler leur identité. Comme toute personne qu'ils rencontrent peut virtuellement être un arkhonte tentant de découvrir leurs secrets, les magiciens renégats évitent ceux qui cherchent à acheter leurs services.

De rares cas peuvent se présenter où un magicien renégat peut se permettre d'être acheté. Si l'utilisation de sa magie peut être dissimulée et que cela lui bénéficie ou que cela va dans le sens des obligations de son alignement, un magicien peut être acheté. De telles occasions sont rares, et le MD ne doit permettre de tels achats qu'avec parcimonie.

Une exception notable à la répugnance des magiciens à vendre des sorts est constituée par les riches profanateurs perfides qui sont employés par les rois-sorciers eux-mêmes. Ces profanateurs ne font pas attention et sont, pour la plupart, au-dessus de la loi. Si un tel profanateur ambitieux est sollicité pour lancer des sorts magiques contre de l'argent, il peut volontiers accepter ; cependant, les chances qu'il trahisse plus tard l'acheteur ou même qu'il le fasse chanter sont élevées.

Les PNJ arkhontes

Les arkhontes sont les personnes les plus craintes dans les cités-États. Leur pouvoir d'accuser et d'emprisonner à peu près n'importe qui pour n'importe quelle raison terrorise les habitants des cités. Les arkhontes, et ce n'est pas surprenant, tendent à abuser des pouvoirs dont ils disposent pour des gains personnels qui, aussi longtemps que la cité est bien administrée et que l'ordre règne, ne gênent pas le roi-sorcier.

Ils effectuent trois fonctions vitales à l'intérieur d'une cité-État donnée. Tout d'abord, ils constituent les gardes de la cité et les officiers des armées du roi-sorcier. Ensuite, ils veillent à ce que la cité soit administrée, ses affaires bien menées et ses esclaves nourris. Enfin, les arkhontes sont responsables du maintien de l'illusion que le roi-sorcier est un dieu — ils ont un pouvoir absolu pour renforcer le culte et les hommages rendus au roi-sorcier. Chaque PNJ arkhonte est toujours en train de mener à bien activement une de ces trois fonctions.

Enfin, une règle non écrite des arkhontes est de progresser au sein de leurs rangs aussi rapidement que possible. Les moyens par lesquels un arkhonte peut gagner pouvoir et position sont forts variés, comprenant le mensonge, le vol et même l'assassinat d'autres membres de son ordre. On peut considérer que chaque PNJ arkhonte peut accepter des plans secrets qui l'aideront à s'élever en pouvoir parmi ses compagnons.

Les soldats arkhontes sont le bras justicier de leur ordre pour le compte du roi-sorcier. Ceux de niveau faible (niveau 1 à 4) sont des soldats courants, qui servent de gardes à l'intérieur des cités, en particulier autour des zones à esclaves, instruits et entraînés en formations autour de leurs murs. Les arkhon-



Positions administratives typiques des arkhontes

Niveau Faible (1-4)	Niveau Moyen (5-8)	Niveau Elevé (9 et +)
Collecte des ordures	Collecte des taxes	Distribution de la monnaie
Collecte des grains	Construction majeure	Construction
Construction mineure	Contrôle des esclaves	Planning
Contrôle des maladies	Distribution des grains	Maire de la cité
Entretien des jardins	Surveillance des portes	Gouverneur des terres agricoles
Entretien des rues	Délivrance des permis	Conseiller du roi
Entretien des murs	Contrôle des émeutes	

tes de niveau moyen (niveau 5 à 8) sont des officiers en charge de petites (10-100 hommes) unités de gardes, de soldats esclaves ou de soldats morts-vivants (en temps de guerre). Les arkhontes de niveau élevé (niveau 9 et +) sont généraux ou administrateurs, gardant leur armée équipée et nourrie.

Dans l'administration des cités-États, les arkhontes PNJ occupent toutes les positions, du ramassage des ordures à la charge d'édile municipal. Les arkhontes de niveau faible (niveau 1-4) se voient confier les travaux les plus ingrats qui nécessitent de l'huile de coude. Ils n'ont que peu de gardes à leur disposition et peu de travailleurs esclaves par rapport à ce dont ils auraient besoin pour effectuer leurs tâches efficacement. Les arkhontes de niveau moyen (niveau 5-8) obtiennent des responsabilités supérieures et peuvent disposer de plusieurs arkhontes de niveau moindre sous leurs ordres. Les arkhontes de niveau élevé (niveau 9 et +) évoluent dans l'administration de la cité-État — de tels arkhontes sont difficiles à désarçonner, car ils peuvent condamner à peu près n'importe quel défaut chez leurs subalternes.

Ce ne sont que des exemples des nombreux niveaux de la bureaucratie des arkhontes. La progression en son sein ne tient que peu compte de la capacité ou de l'expérience.

Techniquement, le roi-sorcier est un dieu dans sa propre cité et les arkhontes lui assurent un culte et l'obéissance. En réalité, un roi-sorcier n'est pas un dieu ou un demi-dieu, bien qu'il soit généralement un magicien ou un psioniste extrêmement puissant. Cependant, les arkhontes érigent des temples et assujettissent les populations pour qu'elles l'adorent. Il n'y a pas un noble, un marchand ou un paysan dans une cité-État qui ne rende hommage au roi-sorcier ou aux arkhontes qui font respecter sa volonté.

Le MD doit garder deux choses à l'esprit quand il est en présence de n'importe quel PNJ arkhonte spécifique. D'une part, comment l'arkhonte tentera-t-il d'utiliser les personnages-joueurs pour en tirer un avantage ? Il pourrait les accuser ou les emprisonner, ce qui fait toujours bien aux yeux d'un supérieur, ou il pourrait acheter leurs services pour effectuer une tâche telle qu'un assassinat ou qui ferait simplement grimacer un supérieur. D'autre part, le MD doit considérer comment les personnages-joueurs peuvent faire appel à ses points faibles et à sa cupidité. Dans leur quête du pouvoir, ils sont parfois facilement manipulables. Mais attention : les arkhontes de niveau élevé ont joué ces jeux fourbes avant et, du fait qu'ils sont encore là, ils s'y sont montrés doués.

Les PNJ druides

Un druide PNJ défend sa réserve. Quel que soit l'endroit où se trouvent les personnages-joueurs dans l'arrière-pays d'Athas, il y aura presque certainement un druide en train d'observer chacun de leurs mouvements. Les personnages-joueurs qui utilisent la réserve du druide de manière responsable ne seront jamais gênés. Chasser sur ses terres ou utiliser son bois pour s'équiper fait partie pour le druide de l'ordre naturel des choses et il n'interférera pas.

Une utilisation irresponsable, cependant, le fera se dévoiler dans sa pleine force. Chasser sur ses terres jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de gibier ou dévaster la végétation sont des actes qui le feront réagir. Un PNJ druide qui trouve un profanateur sur sa terre intervient pour éliminer cette menace.



Chapitre 13 : Vision et Lumière

Limites de vision

Toutes les conditions présentées dans la table des *Distances de visibilité* dans le *Manuel des Joueurs* existent sur Athas. Cependant, il y a un certain nombre de conditions uniques sur ce monde qui doivent être ajoutées.

Distances de visibilité dans Soleil Sombre

Condition	Mouvement	Forme	Type	ID	Détail
Sable voltigeant	100	50	25	15	10
Tempête de sable légère	50	25	15	10	5
Tempête de sable forte	10	10	5	5	3
Nuit avec les deux lunes	200	100	50	25	15
Mer Pulvérulente calme	500	200	100	50	25
Mer Pulvérulente houleuse	100	50	25	10	5



Chapitre 14 : Temps et Déplacement

Le calendrier athasien

Chaque cité-État possède son propre calendrier, mais celui qui est le plus utilisé et auquel on fait le plus référence est celui de Tyr.

Dans le calendrier de Tyr, les années sont comptabilisées en utilisant deux cycles parallèles, un de onze sections et l'autre de sept. Celui en onze sections, ou cycle *endléen*, est comptabilisé et annoncé en second, dans l'ordre présenté ci-dessous. Le cycle en sept parties, ou cycle *séoféen*, est comptabilisé et annoncé en premier. Le cycle endléen s'achève quand les deux lunes d'Athas, Ral et Guthay, se rencontrent dans le ciel — une éclipse majeure qui ne se produit que tous les onze ans. Le cycle séoféen est plus abstrait, se bouclant quand l'agitation dans le cosmos conduit à la fureur, tous les sept ans.

Tous les 77 ans le cycle global se répète, se terminant par l'année de l'Agitation de Guthay et s'ouvrant sur une nouvelle année de la Fureur de Ral. Chaque cycle de 77 ans est appelé un *âge de roi* ; il y a eu 189 âges de roi révolus depuis que Tyr a adopté ce calendrier (plus de 14.500 ans).

Ainsi, la première année de chaque âge de roi est l'année de la Fureur de Ral. L'année suivante est l'année de la Contemplation de l'Ami suivie de l'année de la Vengeance du Désert, etc. La 76ème année de chaque âge de roi est l'année de la Révérence de l'Ennemi, suivie par la 77ème année, année de l'Agitation de Guthay.

Cycle Séoféen	Cycle Endléen
Fureur	Ral
Contemplation	Ami
Vengeance	Désert
Somnolence	Prêtre
Défiance	Vent
Révérence	Dragon
Agitation	Montagne
	Roi
	Limon
	Ennemi
	Guthay

Les superstitions et le folklore entourent chacune des années de l'âge de roi. Les tempêtes pendant l'année de la Vengeance du Vent ont la réputation d'être plus puissantes et dangereuses, de telle manière que de nombreux voyages à travers les terres sont annulés. Des sacrifices et des prières sont exigés pour écarter les grandes bêtes pendant les années de l'Agitation du Dragon. Les années de la Contemplation de l'Ennemi sont supposées stimuler les traités et les alliances, et ainsi de suite.

Chaque année est faite d'exactement 375 jours ; la période de temps exacte entre les deux instants où le soleil est le plus haut. Les athasiens n'ont pas de saison qui gouverne leur conception du temps — il n'y a pas de différence de température et de typologie climatique. Cependant, l'année est divisée en trois *phases* égales : soleil haut, soleil descendant et soleil ascendant. Le soleil le plus haut est le premier jour de l'année dans le calendrier de Tyr et le soleil le plus bas indique la moitié de l'année (qui, incidemment arrive à minuit et qui est généralement observée par des cérémonies nocturnes).

On garde la trace des jours de nombreuses manières différentes. Les marchands tendent à les identifier avec des phrases comme "35 jours depuis le soleil haut". D'autres systèmes divisent l'année en 25 semaines de 15 jours chacune, les noms de ces jours étant associés à des personnages importants d'une maison royale particulière. Dans les campagnes de DARK SUN™, les MD peuvent plaquer les semaines de sept jours avec les noms standards du calendrier Grégorien pour plus de simplicité.

Année du Messager

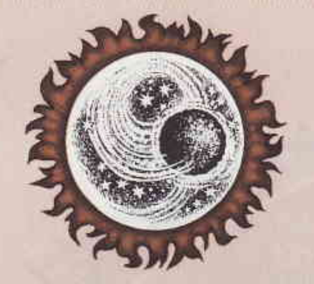
Tous les 45 ans, une comète brillante visite les cieux d'Athas. On peut lire la nuit à la lumière du *messager*, et il peut être vu dans la pleine lumière du jour. Le folklore dit que le messager visite le dragon tous les 45 ans pour lui délivrer une information importante — la reconnaissance que les étoiles ont effectuée depuis sa dernière visite.

Débuter la campagne

Aux fins d'une campagne, le calendrier commence au Soleil Haut (le premier jour de l'année) de l'Année de la Défiance du Prêtre, dans le 190ème âge de roi. La prochaine Année du Messager sera l'Année du Sommeil de l'Ennemi, dans six ans.

Déshydratation

Lors d'une aventure avec des PJ, une des considérations prioritaires sera certainement la plupart du



temps le ravitaillement en eau. Dans les campagnes de DARK SUN™, les personnages seront assez souvent dans des situations où le ravitaillement en eau n'a pas d'impact sur l'aventure. Ces règles de déshydratation sont prévues uniquement pour des situations extrêmes et ne devraient être appliquées que quand le manque d'eau peut être vital.

Consommation d'eau

La quantité d'eau dont a besoin un personnage dépend de son niveau d'activité et de sa race. Un personnage actif (effort difficile, marche, chevauchée, etc.) a besoin de 4 litres d'eau par jour. Un personnage inactif (assis, se reposant ou dormant, etc.) a besoin de 2 litres d'eau par jour.

Si le personnage est à l'ombre pendant toute la journée, il n'a besoin que de la moitié de la quantité d'eau exigée par son activité. Un personnage portant une armure métallique complète a besoin de deux fois plus d'eau pour éviter la déshydratation. Ainsi, un personnage en armure métallique qui entreprend seulement une activité légère mais qui n'est pas capable de rester dans des zones ombragées aura besoin de 4 litres d'eau.

Un personnage qui ne boit pas assez d'eau subira les effets de la déshydratation.

Races inhabituelles

Les thri-kreen et les demi-géants subissent la déshydratation différemment des humains et des demi-humains normaux.

Thri-kreen : Les thri-kreen peuvent passer une semaine avec la quantité d'eau nécessaire pour ravitailler un humain pendant un jour. Ainsi, les personnages thri-kreen ne doivent faire de jet pour la déshydratation qu'une fois par semaine sans eau.

Demi-géants : En raison de leur grande taille, les demi-géants ont besoin de 16 litres d'eau par jour quand ils sont actifs et de 8 quand ils sont inactifs.

Substitution par d'autres liquides

De nombreux breuvages courants comme le vin, la bière, l'ale et les jus de fruits peuvent servir de complément à la prise d'eau du personnage — la quantité par jour reste la même. Dans des cas désespérés, les joueurs peuvent prendre des liquides plus exotiques pour éviter la déshydratation : miel, sève d'arbre et même le sang des monstres tués. Généralement, aucun de ces derniers ne constitue un substitut valable.

Effets de la déshydratation

Le manque d'eau est reflété dans le jeu par une réduction de la Constitution. Au début du premier jour où un personnage n'a pas reçu sa ration nécessaire d'eau, consultez la table des *effets de la déshydratation* à minuit et appliquez immédiatement le résultat.

Table des effets de la déshydratation

Quantité d'eau	Perte de constitution
Ration nécessaire	aucune
Moitié de la ration nécessaire	1d4
Moins de la moitié de la ration nécessaire	1d6

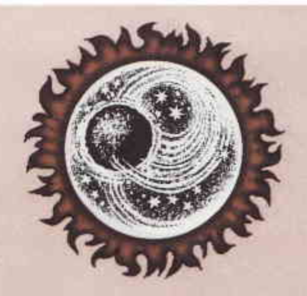
Les pertes de Constitution sont cumulatives avec les jours consécutifs de déshydratation ; les ajustements sur les points de vie, les chocs métaboliques, la survie à la résurrection, la résistance au poison et le taux de régénération du personnage baissent tous proportionnellement. Chaque chute d'un point dans l'ajustement aux points de vie du personnage (de +1 à 0, ou de -1 à -2, etc.) réduit ses points de vie d'un nombre égal à son niveau (le plus haut niveau pour les personnages multi-classés ou à plusieurs classes). Un personnage dont la Constitution atteint 0 est mort — de tels personnages ont une chance de survie à la résurrection de 25%.

Réhydratation

Un personnage peut se réhydrater en buvant sa ration nécessaire d'eau en une journée. A la fin de cette journée, son score de Constitution remonte de 1d8 points. Chaque jour consécutif où les besoins en eau du personnage sont satisfaits, ce dernier récupère 1d8 points supplémentaires jusqu'à ce qu'il ait tout récupéré. Les pertes de points de vie sont récupérées selon le taux de récupération normal du personnage.

Exemple de déshydratation

Thyasius, un humain, troisième fils d'une famille noble, est capturé par des elfes nomades. Comme sa



famille refuse de payer sa rançon, les elfes décident de l'abandonner dans le désert sans eau ni nourriture. Son score de Constitution est de 15. Après le premier jour sans eau, il obtient un 3 sur 1d6, amenant sa Constitution temporairement à 12. Comme Thyasius est un guerrier du 5ème niveau, cinq de ses points de vie étaient dus à son score initial de 15 en Constitution, et sont donc temporairement perdus. Après un second jour sans eau, Thyasius obtient un 6 sur 1d6, amenant sa Constitution à 6. Comme l'ajustement aux points de vie pour un personnage ayant un score de Constitution de 6 est de -1, il perdra temporairement 5 autres points de vie. Après le troisième jour, il obtient un 1, amenant sa Constitution à 5. Comme l'ajustement est toujours de -1, Thyasius ne perd pas d'autres points de vie ce jour là. Le quatrième jour, il est trouvé par un marchand demi-elfe qui lui donne 4 litres d'eau — Thyasius lance 1d8 et regagne 6 de ses points de Constitution perdus. Ses points de vie perdus reviendront plus lentement, selon son taux de guérison normal.

Transport de l'eau

L'eau doit être transportée dans des récipients en peau ou dans des tonneaux. La gourde indiquée dans les listes d'équipement transporte 4 litres de liquide. Le petit tonneau indiqué transporte 120 litres. Un litre d'eau (sans son récipient) pèse 1 kg.

Animaux et déshydratation

Les animaux souffrent également de déshydratation. Les animaux minuscules ont besoin d'un demi litre ; les petits animaux de 2 litres, les animaux de taille humaine de 4 litres ; ceux de plus grande taille ont besoin de 16 litres. Les animaux énormes ont besoin de 32 litres et les animaux gigantesques de 64 litres par jour. Le besoin en eau d'un animal peut être réduit de moitié s'il est à l'ombre ou inactif, ou des trois quarts si les deux conditions sont réunies simultanément.

A la fin de la journée où un animal n'a pas eu sa ration normale d'eau, il y a 10% de chance qu'il meurt, cette chance augmentant de 10% par jour supplémentaire sans eau. Les animaux se réhydratent totalement après une journée où ils ont eu leur ration d'eau complète.

Déplacement de nuit

La nuit, les températures dans tous les types de terrain chutent de manière significative, bien que l'humidité soit toujours une rareté. Si des personnages décident de voyager de nuit, ils obtiendront le bénéfice de travailler à l'ombre (consommation d'eau réduite de moitié).

Le revers de tels plans est qu'un bon repos est difficile sous le soleil ardent. Les personnages qui voyagent la nuit doivent rechercher des abris pendant les période de repos diurne. Les promontoires rocheux ou des cavernes sont suffisants, tout comme le sont des tentes ou d'autres installations de fortune. Si de tels abris ne peuvent être localisés, chaque personnage doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison afin de bien se reposer. Ceux qui échouent dormiront très mal et ne pourront mémoriser de sort ni récupérer de points de vie. Les thri-kreen ne sont manifestement pas sujets à cette règle.

Déplacement par voie de terre

Les règles présentées pour le voyage par voie de terre dans le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître* gouvernent toujours les déplacements sur Athas. Il est important de noter, cependant, que ceux qui subissent la déshydratation ne peuvent entreprendre de *marche forcée*.

Les races de Soleil Sombre ont également des vitesses de déplacement différentes de celles des campagnes traditionnelles d'AD&D®. La table suivante détaille ces différences :

Race	Points de déplacement	Marche forcée
Humain	24	30
Demi-elfe	24	30
Demi-géant	30	37
Elfe*	24	30
Mûl**	24	30
Nain	12	15
Petites-gens	12	15
Thri-kreen***	36	45

* Pour un déplacement par voie de terre, un elfe peut ajouter son score de Constitution à 24 (sa vitesse de déplacement normale) ou à 30 (sa vitesse en marche forcée). Pour déterminer son nombre de points de déplacement quotidien.



** Cela est valable pour un jour de marche normal de 10 heures. Un mûl peut se déplacer 20 heures par jour, pendant trois jours consécutifs. Mais le quatrième jour doit être un jour de repos, pendant lequel le personnage ne se déplace que pendant 10 heures. Un mûl au repos peut toujours aller à marche forcée.

*** Cela est valable pour une journée de marche normale de 10 heures. Un thri-kreen peut toujours se déplacer pendant 20 heures par jour.

Ajustements du terrain dans les déplacements par voie de terre

Athas défie ses personnages avec un grand nombre de types de terrain nouveau, chacun affectant le déplacement de différente manière. La table suivante donne le coût (en points de mouvements) pour passer à travers un kilomètre et demi du terrain donné.

Coûts de déplacement

Type de terrain	Coût en mouvement
Landes rocailleuses	2
Déserts de sable	3
Amas Rocheux	3
Montagnes	8
Savanes	2
Forêt	3
Plaines Salées	1
Champs de roches	4

Le *coût en mouvement* indiqué est le nombre de points de mouvement nécessaire pour traverser un kilomètre et demi du terrain donné. Les obstacles et les gênes du terrain s'appliquent comme cela est indiqué dans la table des *Ajustements pour le terrain* dans le *GdM.*

Déplacement par voie de terre avec une monture

Comme d'habitude, les montures athasiennes dépensent un point de déplacement par kilomètre et demi parcouru dans des conditions normales. La table suivante donne les vitesses de déplacement des montures les plus courantes d'Athas.

Monture	Points de déplacement
Kank	15
Inix	15
Mekillot	9

Ces vitesses de déplacement par voie de terre peuvent être doublées ou triplées, mais l'animal peut devenir boiteux ou épuisé, comme est indiqué dans les règles d'AD&D®. Les animaux déshydratés ne peuvent pas se déplacer à une vitesse supérieure à leur déplacement de base.

Demi-géants et thri-kreen

Les demi-géants sont très grands, et ont besoin en conséquence de montures en proportion pour les porter. Les demi-géants peuvent chevaucher des inix (tant que la bête ne doit pas porter toute cargaison supplémentaire).

Les thri-kreen ne montent jamais d'animaux. Ils considèrent cela de la même manière qu'un humain pourrait voir un enfant jouer avec sa nourriture.

Soins des animaux

Les bêtes de somme d'Athas sont des animaux robustes, acclimatés aux conditions difficiles de leur monde ; elles sont généralement indépendantes et d'une certaine manière des créatures sauvages. De nombreuses bêtes sont plus intelligentes et mortelles que celles employées dans les autres mondes de campagnes d'AD&D®. Un personnage de Soleil Sombre connaît une paix plus difficile avec son animal et l'expérience lui a montré que le cavalier peut devenir la proie.

Kank : Un kank est un grand insecte docile utilisé principalement comme monture individuelle. Chacun d'entre eux peut porter soit un cavalier de 100 kg et 100 kg de cargaison supplémentaire, soit deux cavaliers de 100 kg sans cargaison supplémentaire. Un kank peut trouver de la nourriture dans n'importe quel terrain sauf les plaines salées, s'il lui est permis de brouter quelques heures par jour. Il doit avoir sinon 2,5 kg de plantes ou de légumes par jour. Chaque kank n'a besoin que de 8 litres d'eau par jour pour éviter la déshydratation. Toutes les montures kanks produisent de la nourriture, sous la forme de grands globes de miel vert apparaissant sur l'abdomen chaque jour ; ils peuvent être mangés par toutes les races de personnages-joueurs et comptent comme 4 litres d'eau. Les personnages soumis à un régime strict de miel de kank peuvent survivre pendant un nombre de jours égal à leur score de Constitution ; après cela, le régime doit être complé-

té par d'autres produits alimentaires ou on devient faible et malade. Un kank déshydraté ou qui n'a pas assez de nourriture ne produit pas de miel.

Un kank poussé au double ou au triple de sa vitesse de déplacement normale reçoit un bonus de +1 à son jet de sauvegarde pour éviter la fatigue.

Inix : L'inix est un grand lézard qui peut être apprivoisé afin d'être utilisé comme bête de somme. Chacun d'eux peut porter 1.000 kg de cargaison ou de passagers. Chaque inix a besoin de 75 kg de nourriture et de 32 litres d'eau par jour. S'il peut paître chaque jour dans des terrains de type savane, forêt, ou ceinture verdoyante, un inix trouvera assez de nourriture pour lui. Chaque jour où un inix ne reçoit pas sa ration d'eau ou de nourriture, il doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort ou devenir berserk. Le jet de sauvegarde de base de l'animal est de 10, mais il y a une pénalité cumulative de -2 sur le jet par jour passé. Le but de la folie furieuse de l'inix n'est pas de manger ses maîtres, mais de s'échapper pour aller se nourrir quelque part ailleurs. Cependant, il attaque ceux qui essayent de l'arrêter — une fois dans cet état, un inix doit être soit libéré, soit charmé magiquement ou psioniquement, soit tué. La chance de devenir berserk vient en plus de la déshydratation. Un inix peut être poussé au double ou au triple de sa vitesse de déplacement normale, comme n'importe quelle autre monture.

Mekillot : C'est un énorme animal qui peut porter jusqu'à 4.000 kg sur son dos ou tirer jusqu'à 20.000 kg dans un chariot. Un mekillot a besoin de 150 kg de nourriture et de 64 litres d'eau par jour.

Quand il est utilisé comme animal de bât, un mekillot peut décider d'arrêter de travailler ou de se déplacer dans une direction aléatoire. Chaque jour lancez 1d20. Sur un résultat de 1, le mekillot s'arrête là où il se trouve et n'ira pas plus loin ce jour. Sur un résultat de 2, le mekillot prend une nouvelle direction qui ne lui pas été donnée. Le moment exact où le mekillot devient entêté est déterminé aléatoirement (lancez 1d10 pour un jour de marche de 10 heures). Un mekillot entêté peut parfois être contrôlé par la magie ou les psioniques. Tout effort physique pour changer l'idée d'un mekillot (un coup, tenter de l'attirer avec de la nourriture, etc.) le fait enrager et le pousse à attaquer.

Un mekillot ne peut être poussé au double ou au triple de sa vitesse de déplacement normale.

Utilisation de véhicules

Les chariots, charrettes et moyens de transports similaires doivent être tirés par des kanks, des mekillots, ou des bêtes du même genre. Une charrette est un chariot d'une capacité inférieure à 500 kg ; les charrettes ont en général deux roues et peuvent être tirées par un kank. Les chariots découverts, couvert et de caravane blindés, qui nécessitent plusieurs animaux de traits exigent également un charretier pour les conduire — un charretier est n'importe quel personnage avec la compétence de maîtrise des animaux.

Les **chariots** peuvent facilement se briser, en particulier sur des terrains difficiles. Pour chaque jour de voyage, un chariot a 1% de chance de se briser (roue ou essieu cassé, plancher défait, etc.). Pour chaque jour de voyage dans les amas rocheux, les landes rocailleuses ou les montagnes, il a 3% de chance de se briser. Ces chances ne sont pas cumulatives avec le passage du temps. Les chariots endommagés peuvent être réparés par quelqu'un possédant la compétence de charpenterie ou d'ingénierie.

Un chariot se déplace à la vitesse de ses bêtes de somme. Les animaux ne peuvent être poussés au double ou au triple de leur vitesse normale quand ils tirent un chariot.

Les **chars** sont exactement comme décrit dans le *GdM*, sauf que sur Athas ils sont tirés par des kanks. Des équipages de kanks d'un, deux ou quatre peuvent être utilisés pour tirer des chars contenant respectivement un, deux ou trois combattants. Les chars sont plus fragiles et tendent à se briser pendant les périodes de grande vitesse et de tension (comme le combat). Utilisez les taux de bris des chariots pour les déplacements quotidiens. Cependant, au combat, ces mêmes pourcentages s'appliquent par round et sont doublés si le char est tourné de plus de 45 degrés tout en allant à grande vitesse.

Les **palanquins** sont de petites structures construites pour les dos des mekillots et des inix. Le palanquin ne réduit pas la capacité de transport de l'animal. Il peut toujours se déplacer au double ou au triple de sa vitesse de déplacement de base et est toujours sujet aux règles de claudication et d'épuisement du *GdM*.

Chapitre 15 : Nouveaux Sorts

La magie utilisée sur Athas est formée et modelée par les dures réalités de ce monde. L'influence des profanateurs fous, les vaillants efforts des préservateurs et les recherches corrompues des rois-sorciers laissent leur empreinte sur le commerce du magicien. Ce chapitre souligne les différences importantes entre la magie dans Soleil Sombre et celle des autres mondes du jeu AD&D®.

Sorts de Magiciens

Sorts du premier niveau

Charme-Personnes

Les créatures athasiennes pouvant être charmées comprennent toutes les races de PJ, à l'exception des thri-kreen, mais avec les belgoï en plus.

Familier

Dans les campagnes de SOLEIL SOMBRE, remplacez la table du *Manuel des Joueurs* par celle-ci :

(d20)	Familier	Pouvoirs sensoriels
1-3	Chauve-souris	vision nocturne augmentée par sonar
4-5	Scarabée	sens des vibrations infimes
6-8	Chat noir	excellente vision nocturne et ouïe supérieure
9	Pseudodragon	pouvoirs sensoriels nomaux, mais très intelligent
10-11	Rat	excellents sens du goût et de l'odorat
12-15	Scorpion	détection de la peur
16-20	Serpent	sensibilité aux changements subtils de températures

Monture

Dans les campagnes de Soleil Sombre, remplacez la table du *Manuel des joueurs* par celle-ci :

Niv. du magicien	Monture
1-3 niveau	Kank sauvage
4-7 niveau	Kank entraîné
8-12 niveau	Inix
13-14 niveau	Mekillot (et palanquin au 18ème niveau)
15 niveau et +	Oiseau-roc (et selle au 18ème niveau)

Sorts du deuxième niveau

Détection des Psioniques (Divination)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : Sphère (diamètre de 10 m/niveau)
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort est similaire à la dévotion métapsionique de *détection des psioniques*, mais utilise des moyens magiques plutôt que psioniques. Le sort permet à un personnage de détecter une dépense en points de force psionique (PFP) dans une sphère autour de lui.

Au niveau 4 ou en dessous, le sort permet seulement au personnage de savoir que des PFP ont été dépensés à l'intérieur de la sphère, mais pas le nombre, ni la source, ni les pouvoirs ou dévotions utilisés, ni s'il s'agit d'une dépense pour initialiser ou maintenir un pouvoir.

Les magiciens qui sont de niveau 5 à 7 apprendront en plus quel individu dans la sphère dépense les PFP.

Les magiciens de niveau 8 à 11 apprendront en plus à quelle discipline le psioniste fait appel et si les points sont dépensés pour maintenir ou initialiser un effet psionique.

Enfin, les magiciens de niveau 12 ou plus apprendront avec exactitude quelle science ou dévotion est utilisée.

Or des Fous

Les pièces en cuivre sont rarement frappées sur Athas. Cependant, le cuivre est toujours la matière première de ce sort et peut être transformé en or massif. Dans les campagnes de SOLEIL SOMBRE, la zone d'effet est réduite à 16 cm3 ou à environ 15 pièces d'or par niveau.

Sorts du troisième niveau

Monture Fantôme

Dans les campagnes de DARK SUN™, ce sort crée une créature semblable à un kank, avec les mêmes capacités que celles données dans le *Manuel des Joueurs*.

Nouveaux Sorts

Pieds Lestes (Altération)
Réversible

Portée : Toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 jour/5 niveaux
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : Un individu
Jet de Sauvegarde : Annule

Ce sort permet à un individu de se déplacer plus rapidement. La personne affectée peut accomplir de très grandes enjambées, comme si ses pieds et ses jambes pesaient bien moins que dans la réalité. Dans le cas d'un déplacement à l'extérieur, le personnage affecté peut se déplacer au double de sa vitesse de déplacement normale (et il peut toujours aller à marche forcée en plus, bien qu'il soit toujours sujet à ses effets). La vitesse de déplacement du personnage est doublée dans les situations de combat, mais son équilibre et son inertie rendent les manœuvres difficiles. S'il bouge plus vite que sa vitesse de déplacement normale et qu'il tente de se tourner dans n'importe quelle direction, comme pour contourner un coin de mur ou pour éviter un obstacle, il doit réussir un test de Dextérité pour éviter de tomber (terminant son mouvement pour ce round en étant jeté à terre).

L'inverse de ce sort, *pieds de pierre*, rend les membres du personnage affecté aussi lourds que de la pierre, ralentissant de moitié son déplacement. L'équilibre du personnage n'est pas affecté. Un jet de sauvegarde annule cet effet.

L'élément matériel de ce sort est une plume d'un oiseau aptère, comme un erdlu (ou pour l'inverse, un morceau de cuir de mekillot).

Sorts du quatrième niveau

Croissance Végétale

Ce sort n'a pas d'effet sur un *arbre de vie*. Comme une zone profanée n'a plus de végétation, ce sort n'a pas d'effet s'il est lancé en un tel endroit.

Dévastation (Altération)

Portée : Toucher
Eléments : V, S, M
Durée : Permanent
Temps d'incantation : 5 rounds
Zone d'effet : Spéciale
Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort imite les effets de drainage de vie propre à la magie profanatrice. Le sort peut être lancé par un profanateur ou un préservateur, bien qu'un profanateur fasse plus de dégâts en l'utilisant.

Le lancement de ce sort fait qu'une grande zone de végétation libère son potentiel magique et se transforme en cendres. A la différence de la destruction naturelle engendrée par la magie profanatrice, la *dévastation* affecte toute la végétation dans le rayon du sort, sans tenir compte du terrain. La zone d'effet pour un préservateur est d'un mètre par niveau du lanceur. Pour un profanateur, elle est de 5 mètres, plus un mètre par niveau du lanceur (au lieu des dégâts normaux de la profanation).

La cendre créée est noire et grise, complètement dépourvue de vie ou d'éléments source de vie. Rien n'y poussera pendant la moitié d'une année, laissant une cicatrice circulaire sans vie sur le sol.

L'élément matériel de ce sort est une poignée de cendres (soit d'un sort de *dévastation* précédent, soit de magie profanatrice normale) et une pincée de sel.

Etouffement de Psionique (Altération)

Portée : 5 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : Spécial
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : Un individu
Jet de Sauvegarde : Annule

L'utilisation de ce sort permet au lanceur d'interrompre les activités psioniques d'un individu. La cible a le droit de faire un jet de sauvegarde pour annuler le sort. Que le jet soit réussit ou pas, la cible sait immédiatement que le sort a été lancé et qui l'a lancé.

Si le sort réussit, la cible est incapable de dépenser des PFP pendant sa durée. Le sort dure jusqu'à ce que le magicien stoppe sa concentration, soit volontairement soit involontairement. Le psioniste



affecté peut fonctionner normalement dans tous les autres domaines. Si le psioniste affecté se déplace au-delà de la portée, le sort est brisé et il peut de nouveau utiliser ses PFP normalement, même s'il entre à nouveau dans la zone d'effet du sort.

L'élément matériel de ce sort est n'importe quel petit objet dans une sphère de verre soufflé.

Mur de Glace

Comme avec le sort de *tempête glaciale* ci-dessous, la glace créée disparaît trois tours après l'achèvement du sort.

Tempête Glaciale

Dans les campagnes de SOLEIL SOMBRE, l'eau, la grêle et la glace créées par ce sort ne sont que temporaires. Elles disparaîtront trois tours après l'achèvement du sort. Même l'eau consommée pendant cette période disparait, ne donnant à son buveur aucun bénéfice.

Transformation de Masse

Comme les arbres sont quelque peu rares dans les campagnes de SOLEIL SOMBRE, le lanceur de ce sort a la possibilité de faire apparaître les créatures affectées comme des rochers ou des pierres. L'élément matériel doit être n'importe quelle poignée de cailloux disponibles.

Transmutation du Sable en Pierre (Altération) Réversible

Portée : 10 mètres/niveau
Eléments : V, S, M
Durée : 2d6 jours
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : Un cube de 65 cm d'arête/niveau
Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort transforme un volume de sable en un volume égal de grès. Le lanceur peut choisir n'importe quelle forme simple s'il le souhaite, pourvu qu'aucune portion unique ne fasse moins de 65 cm de côté et qu'aucun élément de la forme ne soit en dehors de la portée. Ce sort ne confère pas la capacité de déplacer le sable ou la pierre créés ; la pierre occupera l'espace où se trouvait le sable au moment du lancement. Les personnes se tenant avec leurs pieds dans le sable au moment du lancement devront se libérer, bien qu'un jet de sauvegarde contre la paralysie soit autorisé pour s'échapper (si cela est possible). Le fait qu'une zone de sable ait été ainsi transformée en grès n'est pas vraiment apparent même après que le sort ait été lancé. Les observateurs peuvent avoir à faire un test d'intelligence pour remarquer que là où il y a de la pierre, il y avait avant du sable. Bien que permanent, le grès créé magiquement se brisera rapidement en particules de sable en l'espace de 2d6 jours. L'inverse de ce sort, *transmutation de la pierre en sable*, permet au lanceur de transformer n'importe quel type de pierre en sable (grès, granit, gemmes, brique d'argile, concrétions rocheuses, etc.). Les objets en pierre comme les armes deviennent inutilisables. Les sols transformés en sable peuvent provoquer une perte de l'équilibre et une chute de ceux qui se tiennent dessus (test de Dextérité pour l'éviter). Des pierres de soutien dans les constructions ainsi affectées peuvent facilement provoquer un effondrement complet de la structure.

L'élément matériel de ce sort est du sable écrasé entre deux cailloux (ou du sable provenant d'un sablier pour l'inverse).

Sorts du cinquième niveau

Mur de Fer

Dans les campagnes de DARK SUN™, la durée de ce sort est d'un tour par niveau du lanceur.

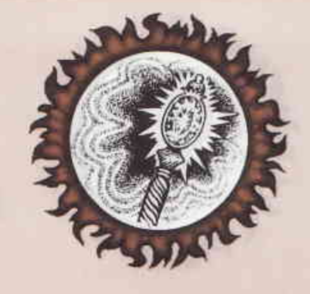
Transformation de la Pierre en Boue

La boue créée par ce sort est de nature magique — aucune eau ne peut en être tirée.

Réviviscence (Altération)

Portée : Toucher
Eléments : V, S, M
Durée : Spécial
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Rayon de 1,5 m/niveau
Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort confère la capacité d'entretenir la végétation sur une zone du sol. Dans le cas d'un sol dévasté par la magie d'un profanateur, la *réviviscence* dissipe la stérilité du sol, le rendant immédiatement capable d'accueillir de la végétation. Le sort peut



être lancé sur n'importe quel sol, y compris du sable, un terrain rocailleux, ou de la poussière, mais à l'exception de la roche solide.

Dans tous les cas, le sort affecte le sol en un cercle, s'étendant à partir du lanceur, de telle manière que celui-ci doit se tenir au milieu de la zone qu'il désire affecter. Le rayon du cercle est de 1,5 mètre par niveau du lanceur. Une fois lancé, le sol est enrichi et humidifié et une couche d'herbe fine sort instantanément.

La durée du sort varie. Une fois qu'il est lancé, le sol humide et l'herbe ne sont pas magiques, et sont soumis à toutes les forces naturelles qui peuvent s'exercer sur eux. Mais ils survivront une semaine dans les pires conditions. La *réviviscence* durera autrement jusqu'à ce qu'un autre sort de profanateur détruise la végétation à cet endroit.

L'élément matériel de ce sort est une graine (de n'importe quel type) et une goutte d'eau.

Les profanateurs ne peuvent lancer *régénération*.

Sorts du sixième niveau

Réincarnation

Dans les campagnes de SOLEIL SOMBRE, remplacez la table du *Manuel des Joueurs* par celle-ci :

d100	**Incarnation**
01-08	Aarakocra
09-16	Belgoï
17-27	Demi-elfe
28-34	Demi-géant
35-42	Elfe
43-44	Géant
45-47	Gigantiforme, cyclope
48-59	Humain
60-66	Kenku
67-70	Mûl
71-78	Nain
79-89	Petit-homme
90-96	Thri-kreen
97-00	Yuan-ti

Transmutation de l'Eau en Poussière

Dans les campagnes de SOLEIL SOMBRE, ce sort n'est pas réversible.

Sorts du septième niveau

Légion du Destin (Nécromancie)

Portée : 0
Eléments : V, S, M
Durée : Permanent
Temps d'incantation : 7 rounds
Zone d'effet : Rayon de 120 mètres
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée des squelettes ou des zombies à partir des restes d'une armée vaincue dans une bataille. Le sort doit être lancé sur le site du conflit, où les cadavres gisent toujours. Quand il est lancé, seuls les cadavres ou les squelettes de la partie perdante seront animés.

Si la bataille a eu lieu moins de trois mois avant le lancement du sort, les morts-vivants seront des zombies. Toute période de temps plus importante fera apparaître des squelettes — mêmes si les os se sont transformés en poussière, ils se réassemblent quand ce sort est lancé.

Le nombre des animés dépend du rayon du sort et du nombre de corps s'y trouvant. Le MD décide le niveau du conflit qui s'est déroulé sur le sol où le sort est lancé, puis lance les dés pour trouver combien de morts-vivants ont été levés :

Escarmouche : 3d12
Petite bataille : 6d12
Grande bataille : 10d20

Les corps animés qui sont à moins d'un mètre de la surface s'extrairont en un tour après le lancement du sort. Ceux qui se trouvent à une plus grande profondeur ne s'animeront pas. Les cadavres ne doivent pas avoir été dérangés avant le lancement du sort — ceux qui ont été déplacés, fouillés, ou dérangés d'une manière quelconque, ne s'animeront pas.

Il y a une chance que l'armée animée de morts-vivants ignore le lanceur de sort et entreprenne sa mission initiale, en fonction du temps que l'armée vaincue a passé en repos.



Temps de repos	Chance d'ignorer
1 jour	90%
1 semaine	80%
1 mois	70%
3 mois	60%
1 an	50%
5 ans	40%
10 ans	30%
50 ans	20%
100 ans	10%
Plus de 100 ans	0%

Une armée de morts-vivants qui ignore le lanceur de sort ne l'attaquera pas nécessairement, mais ne lui obéira pas. Elle poursuivra son désir de venger sa défaite, avançant vers son ancien ennemi, même si cela n'a pas de sens, en considérant le temps écoulé.

Si l'armée ne l'ignore pas, les morts-vivants considéreront le lanceur de sorts comme leur nouveau chef et le suivront jusqu'à ce que chacun d'entre eux soit détruit d'une manière quelconque.

Les éléments matériels de ce sort sont une goutte de sang d'un des anciens adversaires de l'unité (ou de ses descendants) plus une poignée du sol de la patrie d'origine de l'unité.

Sort du huitième niveau

Création d'un Arbre de Vie

Portée: 0
Eléments : V, S, M
Durée : Permanent
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : Un arbre
Jet de sauvegarde : Aucun

Par le biais de ce sort, un magicien peut enchanter un plant vivant pour qu'il devienne un *arbre de vie* magique. Le plant doit être déjà sorti du sol, bien que le magicien puisse transplanter un tel arbrisseau avant de lancer le sort. Il atteindra sa taille en une seule semaine, mais dispose de la pleine possession de ses pouvoirs et capacités immédiatement après que le sort ait été lancé. N'importe quel arbre de moins d'un an suffit ; ce sort ne peut être lancé sur un arbre plus vieux. Les propriétés d'un *arbre de vie* sont décrites dans le *Chapitre 7 — Magie.*

Les éléments matériels de ce sort sont le plant (qui devient l'*arbre de vie*) et un morceau de fil de cuivre en forme d'arbre.

Sorts de prêtre

Sorts du premier niveau

Création d'Eau

Dans Soleil Sombre, *création d'eau* produit seulement 2 litres d'eau par niveau du lanceur. Le sort est sur tous les autres points exactement comme décrit dans le *Manuel des Joueurs.*

Ombres Clémentes (Abjuration) Réversible

Sphère : Cosmos
Portée : Toucher
Eléments : V, S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : Personne touchée
Jet de Sauvegarde : Annule

Ce sort crée un ombragement magique pour protéger un individu du soleil brûlant. Une fois qu'il est lancé, l'individu obtient les bénéfices d'être à l'ombre (consommation d'eau réduite de moitié), même s'il voyage ou combat dans la pleine lumière du soleil. L'individu ainsi protégé apparait comme étant normal, sauf qu'il ne sue pas autant qu'on pourrait s'y attendre et que sa couleur est un poil grise.

L'inverse de ce sort, *rayons ardents*, intensifie la lumière et la chaleur du soleil sur la victime. L'individu doit avoir le double d'eau par jour pendant la durée du sort ou subir les effets de la déshydratation. De plus, à chaque round de combat sous le soleil, l'individu doit faire un test de Constitution pour éviter de s'évanouir. Le jet de sauvegarde applicable uniquement à l'inverse de ce sort, annule ses effets. Ce sort (et son inverse) n'a pas d'effet sur un individu qui est à l'ombre.

L'élément matériel de ce sort est un morceau de feuille de palmier (ou un tissu noir pour l'inverse).

Sorts du second niveau

Charme Personnes ou Mammifères

Les créatures athasiennes pouvant être charmées comprennent toutes les races de personnages-joueurs, sauf les thri-kreen, mais avec les aarakocra, anakore, chauve-souris, belgoï, braxat, félins, cyclopes, ettin, géant, gith et rats en plus.

Charme-Serpents

Les yuan-ti et les serpents à soie peuvent être affectés par ce sort.

Immobilisation des Personnes

Dans les campagnes de Soleil Sombre, ce sort affecte toutes les races de personnages-joueurs, sauf les thri-kreen, mais avec les aarakocra, les anakore, les belgoï et les gith en plus.

Sorts du troisième niveau

Création de Nourriture et d'Eau

Dans Soleil Sombre, ce sort peut créer au maximum 2 litres d'eau par niveau du lanceur. Le reste de ce qui est créé sera de la nourriture fade. Le sort est sur tous les autres points exactement comme celui décrit dans le *Manuel des Joueurs*.

Lentille d'Air (altération)

Sphère : Air
Portée : 90 mètres
Élément : V, S, M
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : Spécial
Jet de sauvegarde : Aucun

Par le biais de ce sort, le prêtre crée une lentille magique se trouvant haute dans l'air, avec laquelle il peut directement intensifier les rayons du soleil contre ses ennemis (le lanceur doit être dans la lumière du soleil pendant la durée du sort). Une fois qu'il est lancé, le prêtre peut attaquer avec la lentille deux fois par round, contre une ou deux cibles différentes se trouvant dans la portée du sort. Un jet d'attaque doit être fait pour chaque attaque, mais le prêtre ne subit aucune pénalité pour non compétence. Les cibles camouflées obtiennent les bénéfices aussi bien du camouflage que de la couverture. Chaque coup inflige 2d6 points de dégâts. Les créatures résistantes à la chaleur ou au feu ne subissent que la moitié des dégâts.

Le sort peut également être utilisé pour allumer des matériaux inflammables. Quand cela est fait contre des cibles immobiles, aucun jet d'attaque n'est nécessaire et n'importe quel matériau normalement combustible (tissu, bois, papier, etc.) s'enflammera. L'équipement personnel peut également être pris pour cible, mais le prêtre doit réussir un jet d'attaque avec une pénalité de -4. Des vêtements en train de brûler infligeront 1d6 points de dégâts pendant 1d6 rounds ou jusqu'à ce qu'ils soient enlevés. Les boucliers en train de brûler deviennent inutilisables. Les flammes ainsi créées ne sont pas de nature magique et peuvent être éteintes normalement. L'obscurité magique peut annuler les effets de ce sort. L'ombre magique réduit les dégâts de moitié.

L'élément matériel de ce sort est un petit morceau de verre rond.

Sorts du quatrième niveau

Appel de Créatures des Bois

Ce sort n'est pas disponible dans les campagnes de Soleil Sombre.

Réviviscence (Altération)

Sphère : Elémentaire, Plante
Portée : Toucher
Éléments : V, S, M
Durée : Spécial
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : rayon de 3 m/niveau
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort fonctionne exactement comme le sort de magicien du 5ème niveau du même nom.



Nouveaux Sorts

Sorts du cinquième niveau

Conjuration d'Élémentaire (Conjuration) Réversible

Sphère : Elémentaire (variable)
Portée : 80 mètres
Éléments : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 5 rounds
Zone d'effet : Spécial
Jet de sauvegarde : Aucun

Dans les campagnes de Soleil Sombre, le sort du 6ème niveau *conjuration d'un élémental de feu* et celui du 7ème *conjuration d'un élémental de terre* n'existent pas pour les prêtres. A la place, ce sort permet au lanceur d'ouvrir une porte spéciale vers n'importe quel plan élémentaire auquel il a un accès majeur et d'y faire passer un élémentaire. Le nombre de dés de vie de l'élémentaire est déterminé de manière aléatoire.

d100	Dés de Vie
01-65	8
66-90	12
91-00	16

L'élémentaire ne se retourne pas contre l'invocateur, et ainsi ce dernier n'a pas besoin de maintenir sa concentration. L'élémentaire invoqué reste au maximum un tour par niveau du lanceur, ou jusqu'à ce qu'il soit tué ou banni magiquement.

Communion

Dans les campagnes de Soleil Sombre, un prêtre est capable de contacter des créatures puissantes des plans élémentaires afin qu'elles répondent à ses questions.

Tempête de Sable (Conjuration)

Sphère : Air
Portée : 60 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 4 rounds
Zone d'effet : Spécial
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort permet au prêtre d'invoquer une très grande version d'un *diable de poussière*, qui peut engager et attaquer plusieurs cibles à la fois. La tempête a une CA de 0, une VD de 12, et un nombre de Dés de Vie égal au niveau du lanceur. C'est un grand tourbillon de poussière et de sable de 3,6 mètres de haut qui recouvre une zone de 10 mètres sur 10 par niveau du lanceur. La forme de la tempête peut être déterminée par le lanceur et changer n'importe quel round après le lancement, pourvu qu'aucun fragment de la tempête ne se déplace plus que de son déplacement. Toute créature à l'intérieur de la tempête est sujette à une attaque qui fait 2d6 points de dégâts (un jet de sauvegarde contre les sorts réussi diminue les dégâts de moitié). La tempête n'est sujette qu'aux attaques des armes magiques. Les vents de la tempête éteindront tous les feux normaux se trouvant en son sein. De plus, n'importe quel objet se trouvant dans la tempête doit faire un jet de sauvegarde chaque round ou être détruit — tous les jets de sauvegarde contre la tempête se font comme contre de l'acide avec un bonus de +5. La tempête peut empêcher l'approche d'un nuage de gaz ou d'une créature sous forme gazeuse ou encore la repousser loin du prêtre. Le nuage obscurcit la vision ; on est d'ailleurs aveuglé pendant 1d4 rounds après en avoir émergé (jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter l'aveuglement). Un jeteur de sort pris dans la *tempête de sable* perd sa concentration et tout sort qu'il est en train de lancer est ruiné.

L'élément matériel de ce sort est une petite bouteille d'air récolté un jour de grand vent.

Sorts du sixième niveau

Création d'un Arbre de Vie (Altération, Enchantement)

Sphère : Cosmos
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : Permanent
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : Un arbre
Jet de protection : Aucun

Ce sort est identique au sort de magicien du 8ème niveau du même nom.

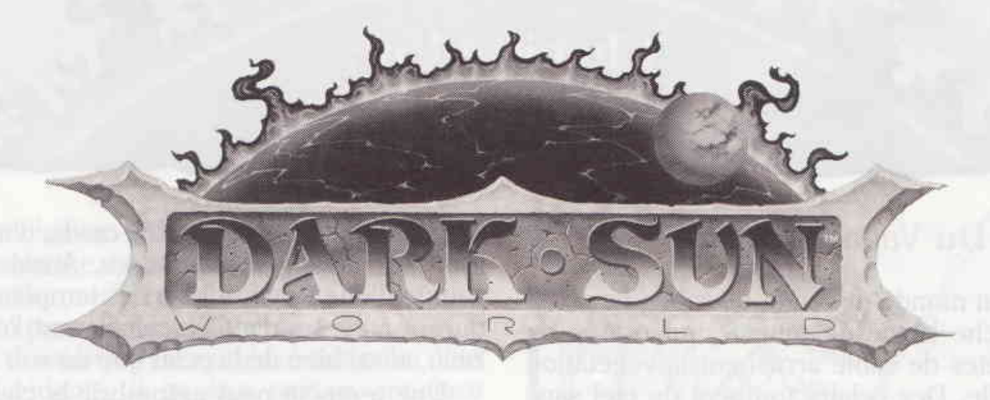
Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition

DARK • SUN™
WORLD

Un guide détaillé des pays
et des peuples d'Athas

Le Journal du Vagabond





Le Journal du Vagabond

Table des Matières

Chapitre un — Le monde d'Athas 2
Chapitre deux — Société athasienne 8
Chapitre trois — Géographie athasienne 39
Chapitre quatre — Atlas de la Région de Tyr 67
Chapitre cinq — Monstres d'Athas 84

Conception du jeu : Troy Denning & Timothy B. Brown
Corrections : William W. Connors & J. Robert King
Asistance à la correction : David Wise
Illustrations noir & blanc : Brom & Tom Baxa
Illustrations en couleur : Brom
Conception graphique & Production : Dee Barnett
Cartographie : Dave Sutherland, Dennis Kauth et Diesel
Typographie : Tracey Zamagne
Remerciements particuliers à James M. Ward, Andria Hayday, Dori Watry, Dale Donovan et Bruce Nesmith
Contributions rédactionnelles : James M. Ward, David Cook et Mary Kirchoff
Traduction française : Jérôme Dumec
Correction/Révision de la version française : Luc Masset
Maquette de la version française : Hexagonal

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom



Chapitre Un : Le Monde d'Athas

Le Journal Du Vagabond

Je vis dans un monde de feu et de sable. Le soleil cramoisi dessèche la vie de tout ce qui rampe ou vole. Les tempêtes de sable arrachent la végétation de la terre stérile. Des éclairs tombent du ciel sans nuage et le grondement du tonnerre se fait entendre sans raison à travers les vastes plateaux. Même le vent, sec et desséchant comme un four, peut faire mourir un homme de soif.

C'est une terre de sang et de poussière, où des tribus d'elfes sauvages jaillissent des plaines de sel pour piller les caravanes solitaires, où de mystérieux vents chantants entraînent les hommes vers une lente suffocation dans la Mer Pulvérulente, et où des légions d'esclaves se battent pour quelques boisseaux de grain pourri. Le Dragon dépouille des cités entières, pendant que des rois autoproclamés abusent de leurs armées pour élever des palais criards et des tombes de mauvais goût.

Ceci est mon foyer, Athas. C'est un endroit aride et morne, une terre désertique avec une poignée de cités austères qui s'accrochent précairement à quelques oasis dispersées. C'est une terre brutale et sauvage, assaillie par les querelles politiques et les abominations monstrueuses, où la vie est sinistre et courte.

Aperçu du monde

Athas est un désert aride et sans fin, desséché par le soleil et balayé par le vent.

Des premières lueurs de l'aurore jusqu'aux dernières étincelles du crépuscule, le soleil cramoisi brille comme une mare ardente de sang dans un ciel de couleur olive. Il s'élève au zénith et la température grimpe inexorablement : 38 degrés au milieu de la matinée, 43 à midi, 55 — parfois même 65 — tard dans l'après-midi.

Un homme ne peut pas boire assez rapidement pour reconstituer les fluides qu'il perd. Au fur et à mesure que le jour s'allonge, il se sent malade et faible. S'il n'a pas assez d'eau, il devient trop faible pour se déplacer. Sa bouche devient sèche et amère, ses lèvres, sa langue et sa gorge se gonflent. En peu de temps son sang devient épais et gluant. Son cœur doit travailler dur pour le faire circuler. Finalement, son métabolisme est surchauffé, le laissant mort et solitaire dans les sables.

Le vent n'est pas, dans ce cas-là, d'une grande utilité pour arranger les choses. Aussi chaud que le souffle d'une forge, il lève des tempêtes de sable qui durent 50 jours d'affilée, accélérant l'évaporation de l'eau, aussi bien de la peau que du sol.

Une tempête peut assombrir le ciel au milieu de la journée, charriant tant de sable que la visibilité en est réduite à un pas.

Les brises athasiennes sont suffocantes et chargées de poussière, enveloppant tout ce qu'elles touchent d'un dépôt jaune orangé, altérant la nourriture et remplissant les yeux de l'homme d'une boue pâteuse. Même les jours de temps clair sont dangereux. Des colonnes d'air très chaud peuvent s'élever dans l'air en de terribles tornades, emportant avec elles de la poussière, des plantes et des hommes à de grandes hauteurs — pour ensuite mourir soudainement plus loin en laissant les passagers involontaires plonger vers une mort horrible.

Aussi dangereux soit-il, le vent est simplement un inconvénient quand il est comparé au plus grand danger d'Athas : le manque d'eau. Dans la plupart des endroits, il ne pleut pas plus d'une fois par an. Dans certains lieux il ne pleut qu'une fois tous les dix ans, et la seule eau disponible se trouve dans les bassins saumâtres des oasis recouverts d'une croûte minérale. A part une poignée de cours d'eau qui coulent sur moins de quatre-vingts kilomètres avant de s'assécher, il n'y pas une seule rivière sur la planète — bien que j'ai traversé une multitude d'anciens ponts et que je sache que les rivières étaient autrefois courantes. Je ne peux imaginer ce qu'était le monde en ces jours-là.

J'ai déjà précisé ce que le manque d'eau pouvait signifier pour un homme assoiffé, mais le climat sec affecte Athas d'une autre manière. Il permet au soleil de briller sans être défléchi sur la terre stérile, expliquant ainsi l'augmentation de la chaleur pendant la journée.

Pendant la nuit, la faible humidité provoque l'effet inverse. La chaleur de la journée s'échappe dans le ciel, faisant plonger la température à 4 degrés voire moins — et dans les montagnes, même jusqu'à -18.

Autant que je puisse dire, tous les endroits d'Athas partagent le soleil brûlant, les vents dangereux et le manque d'eau. Rien de ce que j'ai vu dans mes propres explorations ou entendu de la part des milliers de voyageurs que j'ai interrogés, ne conduit

à une autre conclusion. Athas est une terre désertique sans fin, tachetée de minuscules oasis de fécondité et habitée de prédateurs brutaux. C'est, à tout point de vue, un pays de désolation mortelle.

Bien que le dessin que j'ai esquissé soit celui d'un pays dur et accidenté, il ne faut pas en conclure qu'Athas est monotone et triste. Au contraire, il est d'une beauté majestueuse et pure. Quand les premières lueurs de l'aube projettent leur lumière émeraude sur la Mer Pulvérulente, ou quand le coucher du soleil étend sa tache sanglante sur la Cordillère, il y a une certaine beauté sauvage qui remue le cœur indompté de chacun d'entre nous. C'est un appel à prendre sa lance et son filet pour fuir de la cité afin d'aller voir ce qui se cache dans les contrées stériles.

Géographie d'ensemble

La description qui suit constitue tout ce que j'ai rassemblé avec les années sur la géographie de notre monde. Il y a de nombreuses omissions, et sans doute des dizaines d'erreurs, car mes informations viennent de voyageurs, de marchands et d'explorateurs — certains d'entre eux m'ayant induit en erreur à chaque fois que possible, dans leur meilleur intérêt.

Malgré tout, certaines grandes lignes peuvent émerger. Athas, ou au moins sa partie explorée, consiste en un désert d'environ deux millions et demi de kilomètres carrés. Ce désert est centré sur une zone d'environ 310.000 kilomètres carrés consistant en un vaste bassin rempli de poussière, que je nomme la Mer Pulvérulente. En raison des difficultés à voyager dans cette région, qui seront détaillées plus tard, la Mer Pulvérulente reste quasiment entièrement inexplorée.

Une bande de Plateaux, dont la largeur varie entre 75 et 600 kilomètres entoure cette mer sèche. Les Plateaux comprennent de nombreux types de terrains : dunes dorées, landes rocailleuses, puits de poussière, blanches plaines de sel, amas rocheux et plaines de broussailles jaune-vert.

C'est là où la civilisation — si on peut l'appeler ainsi — s'attarde. Disséminées à travers ces terres plates se trouvent de minuscules oasis de vie où quelques acres de terre fertile supportent un champ de céréales, parfois même une forêt. S'accrochant à ces oasis se trouvent les enchevêtrements désordonnés de constructions et de gens que nous connais-





sons sous le nom de cités. Bien que chacune d'elles reflète la personnalité du roi qui la dirige, toutes sont précairement assises à la lisière de la famine, grattant de leurs petites parcelles de terre à peine assez de quoi nourrir leur population.

Les Plateaux sont encerclés par les différentes chaînes de la Cordillère. Ces chaînes sont toutes orientées nord-sud. A l'est et à l'ouest de la Mer Pulvérulente, les montagnes forment des murs solides qui séparent les Plateaux des régions inconnues se trouvant au-delà. Au nord et au sud de la mer de poussière, elles forment une série de plis parallèles. Les profondes vallées, situées entre les crêtes, s'éloignent toujours du centre d'Athas comme une série de longs (et hasardeux) corridors.

Au-delà des montagnes, on trouve dans n'importe quelle direction les Hinterlands. Nous n'avons que très peu de connaissance sur ce qui existe là-bas. De nombreux hommes ont entrepris d'explorer les profondeurs de cette région inconnue, mais je n'en ai jamais rencontré qui en soit revenu. Pendant le seul voyage que j'ai effectué pour voir juste la lisière de l'Hinterland, un braxat invisible emporta mes compagnons, une tribu de petites-gens essaya de me manger, et un serpent à soie me traqua pendant une semaine. C'est un miracle que j'en sois revenu indemne.

Culture athasienne

Bien qu'Athas soit un monde désolé, il n'en est pas pour autant désert. Le monde grouille plutôt d'humains, de demi-humains et d'humanoïdes. Chaque groupe a trouvé une manière différente pour survivre dans cet environnement stérile et dur. J'ai généralement observé que toutes les cultures semblaient tomber dans une des sept catégories de base suivantes. Il y a les citadins, les villageois, les dynasties de marchands caravaniers, les pâtres, les pillards, les chasseurs-cueilleurs et les ermites.

Les cités, entourées par des champs dorés de céréales, se dressent dans des oasis de bonne taille. Ce sont de bruyantes enclaves d'humanité, qui puent l'ordure et qui sont encerclées par les supplications des mendiants. Leurs tours fauves de briques cuites s'élèvent derrière d'épais remparts de pierre conçus aussi bien pour garder les habitants à l'intérieur que pour tenir les étrangers à l'extérieur. Au milieu de chaque cité, un puissant roi-sorcier vit au centre d'une forteresse sûre, dirigeant ses sujets à travers une hiérarchie sophistiquée de bureaucrates, de nobles et d'ecclésiastiques cupides. Chaque cité est un État en elle-même, son roi exerçant une autorité absolue sur toute créature vivant à l'intérieur de ses murs et grouillant sur ses champs.

Les villages ne sont rien de plus que des amas d'abris de briques crues érigés sur des oasis mineures dans différents endroits délaissés, comme sur la rive d'une plaine salée ou à l'abri d'un surplomb rocheux. En fonction de leur nature, ils sont dirigés par des fonctionnaires officieux, des despotes mineurs, ou même, occasionnellement, par des conseils démocratiques. Ils sont au mieux semi-permanents. A plus ou moins brève échéance, le Dragon leur rend visite, leur oasis s'assèche ou une tribu de pillards jaillit des contrées sauvages. Quelques années après un tel événement, toute trace du village est enfouie sous une massive dune de sable ou dispersée par le vent hurlant.

Les maisons dynastiques marchandes sont des compagnies commerciales sophistiquées avec des réseaux s'étendant sur de nombreuses centaines de kilomètres, transcendant les frontières politiques et embrassant toutes les classes sociales. Leurs comptoirs de négoce se trouvent sur de mornes péninsules s'enfonçant dans la Mer Pulvérulente ou dans des canyons encaissés hauts dans la Cordillère. Un courant sporadique de marchandises part de ces avant-postes vers les cités, ramenant des produits avec lesquels les maisons approvisionnent leurs vastes comptoirs commerciaux. Chaque maison possède des facilités dans un grand nombre de cités. La plupart d'entre elles sont possédées par une seule famille et sont transmises de génération en génération.

Les pâtres nomades errent dans les savanes, les landes rocailleuses et les dunes de sable, s'arrêtant une semaine ou deux dans n'importe quel endroit où leurs bêtes ont assez pour paître. Leurs bandes sont généralement de taille réduite, comprenant de cinq à dix familles au sens large du terme (50-150 individus), car leur style de vie difficile ne permettrait pas la survie de grandes populations. La plupart des pâtres sont des esprits farouchement indépendants, possédant un gouvernement propre, sous la forme d'un conseil d'anciens. En général, un patriarche disposant de talents magiques sert de chef au conseil.

Partout où il y a quelque chose de valeur à voler, il y a des tribus de pillards. Ces bandes d'assassins méprisables vivent en attaquant des caravanes, en volant le bétail des nomades et en pillant des villages sans défense. Ce sont des lâches, qui ont établi leurs demeures dans des endroits désolés, protégés par de larges étendues de plaines salées ou par de grandes régions d'amas rocheux. Leurs seigneurs de guerre sont impitoyables et coriaces, prenant et conservant leur position par la violence et la trahison.

Les clans primitifs de chasseurs -cueilleurs constituent les cultures les plus versatiles. Vous pouvez les rencontrer n'importe où : chassant des serpents dans les plaines salées, cueillant des racines dans les amas rocheux et même volant des œufs dans des nids hauts perchés sur des escarpements montagneux. Ils vivent en petits groupes, qui ne comptent généralement pas plus de vingt individus.

Les ermites se sont retirés de la société, soit par choix soit par force. Ce sont des individus particuliers qui résident dans des oasis isolées, improvisant de maigres vies, soit par une agriculture de subsistance, soit en pratiquant une chasse limitée. Les ermites vivent dans toutes les régions d'Athas, mais vous n'en rencontrerez pas beaucoup car ils évitent le contact avec la plupart des étrangers.

Forces surnaturelles

Le monde est rempli de forces au-delà de ce que le commun des mortels peut maîtriser. Par principe, elles sont groupées en trois catégories : magie cléricale, sorcellerie et psioniques. Chacune d'entre elles joue un rôle important dans le cycle de la vie et de la mort sur Athas.

Magie cléricale

Sur Athas, il existe plusieurs types de clercs. Chacun d'entre eux rend hommage à l'une des quatre forces élémentaires — air, terre, feu ou eau. Bien sûr, ceux du dernier élément sont peut-être les plus influents dans notre monde assoiffé, mais tous sont puissants et dignes de respect.

Un autre groupe de personnes s'appelle eux-mêmes des druides et, du moins selon l'opinion la plus largement répandue, ils sont considérés comme étant des clercs. Les druides sont spéciaux en ce sens qu'ils ne paient pas de tribut à une force élémentaire, mais qu'ils travaillent plutôt à soutenir la force vitale d'Athas. Ils servent la nature et l'équilibre planétaire. De nombreuses personnes considèrent cela comme une cause perdue, mais aucun druide ne voudra jamais l'admettre.

Enfin, dans certaines cités le roi-sorcier est glorifié comme s'il était une sorte de créature immortelle. En fait, de nombreux dirigeants de ce type sont réellement capables de conférer des capacités de lancement de sorts aux arkhontes qui les servent. Sont-ils vraiment les égaux des forces élémentaires adorées par les clercs ? Je ne le pense pas.

Sorcellerie

La magie des sorciers est différente de celle des ordres cléricaux. Elle convertit l'énergie vitale en puissance magique que le sorcier façonne en sorts. Si cela est fait dans le respect des forces vitales du monde et qu'une attention particulière est apportée à l'équilibre entre la perte nette d'énergie et le gain net de magie, il n'y a pas d'effet négatif. Dans la plupart des cas, les magiciens prennent grand soin de conserver la vitalité du monde quand ils lancent leurs sorts et qu'ils travaillent leurs enchantements.

Pour d'autres, cependant, l'épuisement à long terme de l'écologie d'Athas n'a pas de signification. Ils ne font guère attention aux forces vitales perdues quand ils tissent leurs toiles magiques. Ces âmes sombres, appelées profanateurs, puisent le pouvoir nécessaire à leurs sorts dans le monde qui les entourent. Les plantes et les sols, jadis fertiles, qui se trouvent à leur proximité se transforment en cendres stériles sous l'effet de leur pouvoir macabre. La plupart des rois-sorciers d'Athas sont des profanateurs de la plus grande puissance.

Psioniques

Chaque humain ou demi-humain d'Athas possède plus ou moins des pouvoirs psioniques. La plupart des gens sont des talents natifs, avec un seul pouvoir qu'ils ont appris à utiliser par tâtonements ou dans l'adversité. Mais n'importe qui peut apprivoiser ses pouvoirs psioniques à travers une pratique et une étude attentives et chaque cité possède au moins un hall d'entraînement dédié à l'enseignement de la "voie de l'esprit". De nombreux combattants, ar-



khontes et sorciers ont suivi les enseignements de ces académies et ont développé de puissantes capacités psioniques en plus de leurs talents normaux.

Les pouvoirs psioniques ne sont pas magiques. L'utilisateur concentre son effort vers l'intérieur plutôt que vers l'extérieur, puisant dans les forces naturelles qui baignent son être plutôt que dans celles qui imprègnent le monde autour de lui. Ainsi, l'utilisation extensive de telles capacités mentales n'accroît pas la dégradation de notre délabré Athas.

Histoire

Ce qui passe généralement pour être l'histoire passée d'Athas est à mon sens un enchevêtrement de folklore et de propagande. La plupart des gens sont trop concernés par les problèmes du présent pour se consacrer aux leçons du passé. Les rares qui portent un intérêt quelconque à l'histoire sont les laquais flatteurs des rois et entreprennent le projet de glorifier leur souverain. Les chroniques résultantes sont des fables improbables ou des élaborations mutuellement incompatibles, et vous ne devriez jamais faire confiance à ce que vous pourriez y entendre.

Mais nous pouvons glâner quelque chose de ces annales fatiguées. Les auteurs des histoires royales trébuchent sur leurs propres mots dans leurs efforts pour flatter leurs monarques, mais nous savons à partir du nombre incroyable de ces chroniques que la plupart des cités-États sont vieilles de plusieurs milliers d'années. Le même roi-sorcier règne sur sa cité pendant des siècles, parfois pendant plus d'un millénaire. Il y a même des cas où on prête au souverain actuel le fait d'avoir fondé la cité.

Aussi incroyables que puissent sembler ces rumeurs, ne les écartez pas trop rapidement. Il est certain que des sorciers puissants vivent pendant des siècles, et je n'ai pas connaissance de la mort d'un roi durant ma vie, ni au cours de celles de mon père et de mon grand-père.

Mais les rois-sorciers peuvent mourir. Je connais au moins deux cités-États désertes. Un monarque régnait sur chacune d'entre elles, et il y avait donc jadis deux rois-sorciers de plus qui habitaient ce monde. Nous pouvons uniquement supposer que la magie qui les tenait en vie n'a plus fonctionné — ou que d'autres rois les ont tués. Dans les deux cas, les cités désertées sont une évidence supplémentaire qu'Athas elle-même est en train de mourir. Si le monde se portait bien, de nouvelles métropoles se seraient élevées pour remplacer celles enfouies dans les déserts.

Pour passer des histoires politiques au folklore, qui n'a pas entendu la voix sonore d'un barde chanter les merveilles du monde d'antan ? Les paroles parlent d'un monde riche, avec de l'herbe sur chaque colline et de l'eau dans chaque vallée. Des champs d'orge et de blé s'étendaient sur des kilomètres et il y avait tant de moutons qu'ils ne pouvaient être comptés. De fières forêts de chênes et d'érables couvraient les terres sauvages et les hommes étaient les maîtres des bêtes.

Ces ballades chantent les éloges des guerriers qui ne combattaient pas pour la nourriture ou l'amusement, mais pour l'honneur, la gloire ou l'amour des femmes. Les rois de ces chansons étaient de nobles guerriers qui affrontaient de terribles bêtes et qui entreprenaient des guerres vertueuses pour défendre leurs sujets. En clair, il y avait des hommes qui plaçaient les besoins de leurs domaines audessus de leurs propres désirs et faiblesses.

La plupart des athasiens considèrent ces contes comme des produits de l'imagination, de simples diversions à leur dur travail et à la misère de leur vie. Tant qu'il s'agit de chansons prises individuellement, leur attitude est sans doute correcte, car chaque chanteur exagère l'histoire pour augmenter l'intensité dramatique. Cependant, il peut y avoir un noyau de vérité dans les paroles et ballades anciennes.

Le monde abonde de ruines de ces royaumes oubliés. Qui n'a pas été émerveillé par les murs archaïques d'une cité perdue qui serpentent gigantesques en émergeant des dunes de sables ? Qui ne s'est pas arrêté sur une hauteur rocheuse pour s'émerveiller des vieilles ruines du château perché au sommet ? Qui n'a jamais traversé une ancienne route pavée de pierres, sans se demander où elle menait jadis ?

Si vous vous êtes posé un jour même une seule de ces questions, vous sentez alors dans votre cœur ce que je considère comme vrai : Athas est une ombre barbare d'un monde meilleur. De la même manière, les hommes, les elfes, les nains, les petites-gens et toutes les races demi-humaines ne sont que les descendants brutaux d'ancêtres meilleurs. Le Dragon, les lions et les autres grandes bêtes sont d'horribles abominations par rapport à leurs nobles aïeuls. Même les plantes, comme les tamaris hémo-

flores, sont de mortels rejetons de la végétation qui jadis recouvrait la contrée. L'essence de chaque créature vivante, de la plus grande à la plus petite, a été déformée d'une manière grossière pour la rendre plus vicieuse, plus rusée et plus terrifiante que ce qu'étaient ses ancêtres.

Je n'ai pas d'idée sur ce qui a provoqué cette atroce transformation. Peut-être est ce une loi de la nature, qui veut que sur une terre sauvage, seuls les sauvages survivent. Peut-être est ce l'influence d'un pouvoir sinistre, inconnu et invisible encore aujourd'hui. Peut-être, comme certains disent, le Dragon lui-même est-il au cœur du problème.

Si nous pouvons découvrir la vérité, nous pouvons encore retrouver la gloire des anciens. Quelque part sur cette terre, enfoui sous des tonnes de sable et de poussière, perdu sous des siècles de feu et de sang, se trouve un Athas que nous n'avons jamais connu : un monde d'abondance et de splen-



Chapitre Deux : Société Athasienne

Dans mes voyages, j'ai constaté qu'Athas était un monde aux cultures contradictoires. Les chasseurs primitifs traquent leurs proies dans les champs d'orge des cités et sont en retour chassés par les nobles outragés. Les pâtres nomades encombrent les routes commerciales avec leurs troupeaux indisciplinés, forçant même les plus rapides des caravanes marchandes à se traîner. Pour éviter d'être massacrés pendant leur sommeil, les villageois qui travaillent dans les mines de la Cordillère achètent les services des tribus de petites-gens avec des babioles de verre sans valeur.

Sur Athas, il y a autant de sociétés différentes qu'il y a de groupes de gens. Chacun a trouvé un moyen différent pour survivre dans ce monde difficile. Parfois ces groupes différents coexistent pacifiquement; le plus souvent ils s'affrontent quand ils se rencontrent.

De manière surprenante, toutes ces sociétés sont façonnées par les quatre même forces : la désolation du monde, la rareté du métal, les psioniques et la magie. Si vous comprenez la manière dont n'importe quelle société réagit vis-à-vis de ces forces, alors vous comprendrez la société elle-même.

La désolation

Sur Athas, la pénurie atteint même les besoins fondamentaux de la vie. Cela signifie que chaque société doit se consacrer à l'obtention de sa nourriture et à la sauvegarde de son approvisionnement d'eau.

Les tribus de chasseurs passent les trois quarts de leur temps à chercher des proies, sans parler de les tuer, et à préparer les repas. Parallèlement, ils ne s'écartent pas trop de l'eau, car ils ont besoin de liquide en abondance pour digérer leur régime principalement carnivore. Quand le gibier s'en va dans les déserts inconnus, ils doivent souvent choisir entre mourir de faim ou de soif.

La vie des pâtres n'est pas plus facile. Ils passent leurs journées à conduire leurs troupeaux d'*erdlus* à travers les vastes étendues désolées, à la recherche de bons pâturages et d'eau en abondance. Quand ils sont assez chanceux pour trouver un bon pâturage, ils mènent des combats incessants pour protéger leurs oiseaux aptères, car peu de prédateurs peuvent résister à la tentation d'un erdlu de cent kilos, ou d'un œuf dans son nid.

Les citadins ont les moyens les plus sûrs d'existence, mais ils mènent également les vies les plus dures. Dans les champs autour des cités, des légions entières d'esclaves triment pour faire pousser quelques maigres moissons. Des milliers de soldats patrouillent ces fermes jour et nuit, tuant sans cesse les charognards et les pillards. Même dans ces conditions, la plupart des cités connaissent des famines fréquentes et comptent sur des guerres pour la nourriture afin d'éviter que leurs populations ne dépérissent.

Etant donné l'importance de la nourriture et de l'eau sur Athas, il n'est pas surprenant que n'importe lequel d'entre nous, qui contrôlons d'une manière ou d'une autre la nourriture et l'eau, appartienne à la classe supérieure de la société. Les meilleurs pisteurs, les pâtres les plus sages, ou les gens possédant les fermes ou les puits sont toujours des membres influents et politiquement puissants de la communauté.

Le métal

Le métal n'est pas strictement nécessaire à la survie de n'importe quelle culture athasienne, mais il procure un grand bénéfice à ceux qui en possèdent. Les chasseurs savent que les têtes de flèche et de lance en métal sont plus aiguisées et plus résistantes que celles faites de pierre ou d'os. Avec des fers en métal, les pâtres peuvent protéger les pattes de leurs montures des rigueurs rencontrées dans les étendues désertiques. Les citadins utilisent le métal pour fabriquer des outils qui rendent plus facile et plus efficace le travail éreintant de la ferme. Le métal facilite même le commerce entre les cultures, car les marchands et les négociants l'utilisent comme monnaie universelle.

Malheureusement les métaux sont rares. Dans mes voyages j'ai été assez chanceux pour voir les mines de fer de Tyr, chose que peu d'étrangers ont eu l'autorisation de faire. Ce sont de grandes entreprises avec des milliers d'esclaves peinant pour ramener à la surface de rares traces de métal. J'en suis venu à la conclusion que les anciennes civilisations ont dû considérer cette mine comme n'étant pas rentable à exploiter. Mais, de nos jours, c'est un trésor qui offre au roi-sorcier de Tyr une richesse et un pouvoir quasiment inégalés dans le monde.



Société Athasienne

La rareté du métal a provoqué un recul du commerce sur Athas. Sans monnaie en abondance, nous devons souvent faire appel au troc — une affaire encombrante quand un marchand doit transporter sur de grandes distances aussi bien les marchandises qu'il vend que celles qu'il reçoit en échange.

La rareté des ressources entrave le développement industriel et économique. A Tyr, un esclave maltraité mais mieux équipé accomplit le double de ce que fait son équivalent bien nourri dans les cités d'Urik et de Balic. La seule raison à cela réside dans le fait que les outils sont meilleurs à Tyr. Les manufactures et les ateliers qui sont capables de glaner une poignée d'outils en métal ont quasiment toujours une tête d'avance sur leurs concurrents.

A la guerre, les avantages du métal sont également nombreux. L'armée de Tyr n'a jamais compté plus de dix milles soldats, mais ses unités d'élite sont composées d'hommes hautement entraînés, chacun d'entre eux portant une épée en acier et un javelot à pointe de fer. Elle a souvent détruit des forces cinq fois plus nombreuses en hommes, qui étaient armées avec des haches de bataille en os et des sabres en obsidienne !

Qui peut douter qu'Athas serait un endroit différent avec du métal en abondance ? Le commerce serait plus facile et moins hasardeux, les esclaves plus efficaces, les guerres plus rapides et plus décisives.

Comme je l'ai dit plus haut, je suis persuadé que le métal n'a pas toujours été rare sur Athas. Pendant les derniers siècles, notre principale source résidait dans les débris provenant des ruines des anciens châteaux et cités. Apparemment, nos ancêtres ont dévoré les sources de minerai d'Athas, nous laissant à peine plus que leurs restes. Maintenant, même ce pauvre approvisionnement s'épuise, et avec lui s'éclipse le fantôme de la civilisation. Il y a ceux qui disent que nos cultures et technologies peuvent survivre sans métal, moi, je crois qu'ils sont dans l'erreur.

Mais de chanceux chasseurs de trésors sont connus pour être revenus de ruines avec un trésor d'épées et de boucliers en acier; et d'autres peuvent en faire autant s'ils ont assez de ressource et s'ils sont assez braves pour explorer des ruines que les autres n'ont pas découvertes ou ont craint d'explorer.

J'ai entendu des histoires au sujet de costumes fabriqués en métal. Il est généralement accepté qu'ils étaient portés par des combattants pour se protéger des coups des armes ennemies. Je peux uniquement supposer que le climat devait être bien plus frais en ces jours anciens. N'importe quel fou qui voudrait porter de tels vêtements de nos jours périrait rapidement sous les coups brûlants qu'il recevrait des armes de ses ennemis. Mais, l'idée qu'il y avait jadis assez de métal sur le monde pour permettre que de tels vêtements soient fabriqués m'étonne.

Il existe plusieurs rumeurs sur des montagnes d'acier, d'argent et d'or gisant cachées dans les tunnels les plus profonds de certaines cités perdues. Je n'ai jamais vu une telle chose moi-même, mais si de tels trésors existent, ils récompenseront généreusement ceux qui les trouveront. Ceux qui contrôlent de tels stocks de métal peuvent acheter la nourriture, le pouvoir, l'influence et parfois même la protection d'un roi-sorcier.

Les psioniques

De l'esclave le plus inférieur au roi-sorcier le plus puissant, les psioniques transcendent toutes les classes sociales athasienne. Tout individu a virtuellement une certaine capacité mentale, bien que dans de nombreux cas il ne réalise pas la véritable force de son potentiel psionique.

Chaque culture apprécie ses membres doués de psioniques. Pour les tribus de pillards, les individus dotés de clairvoyance sont particulièrement utiles pour localiser les cibles. Les nomades, par exemple, apprécient un individu qui peut indiquer avec exactitude la position des bandes de pillards dans le désert.

Les pouvoirs psioniques n'apportent pas toujours que des bénéfices. Ils tendent à être déstabilisants et turbulents. Il y a toujours des voleurs qui utilisent leur psychokinèse pour voler la propriété des membres de leur tribu, et de puissants nobles avides qui envoient des assassins entraînés dotés de pouvoirs psychométaboliques pour tuer leurs rivaux. Les sujets rebelles peuvent toujours trouver une utilisation d'à peu près n'importe quelle capacité psionique, et dans des villages apparemment paisibles, de nombreux actes sordides et honteux sont accomplis sous le couvert d'une supercherie psionique.



En considérant ce que le potentiel psionique peut amener comme pouvoir et comme richesse, il ne vous surprendra pas que la plupart des cités possèdent au moins une école dévolue à la Voie de l'Esprit. Ces écoles sont dirigées par des maîtres des arts psioniques, qui ont souvent le but initial d'aider les individus à mieux comprendre leur propre potentiel et les responsabilités qu'il entraîne. En réalité, ce sont généralement des académies très coûteuses pour les filles et fils de la classe riche, conçues pour amener les pouvoirs psioniques des étudiants à leur plein potentiel — avec le but explicite de gagner un avantage sur leurs rivaux politiques par la suite. Il n'est pas étonnant que, dans de nombreuses cités, de telles écoles soient autorisées avec précaution par les rois-sorciers. Parfois, certaines ont même été interdites par des souverains, bien que cela force simplement les écoles à se dissimuler et que cela ne fasse rien pour les éliminer.

On a souvent dit que les psioniques étaient un facteur d'égalité dans le monde brutal d'Athas, car ils donnent même aux plus faibles une chance de lutter et de survivre. Si quelque chose peut compenser la détérioration progressive des énergies vitales de notre monde, c'est le pouvoir de l'esprit.

La magie

La magie est indubitablement la force la plus puissante sur Athas. Ceux qui l'emploient invoquent des tempêtes de feu dans un ciel calme, changent un objet en un autre ou tuent des ennemis d'un simple geste. Ils dictent les pensées de foules entières, font marcher les morts et ont la réputation de pouvoir arrêter le temps. La magie peut dévoiler les traîtres, détruire les rivaux et forcer des sujets à obéir sans discuter. Elle peut également dissimuler des activités secrètes, dévoiler les espions du roi, être utilisée pour assassiner des officiers royaux et pour stimuler une rébellion générale.

Energie vitale et magie

Lancer un sort magique nécessite de l'énergie. Le pouvoir du sort doit venir de quelque part et il y a deux moyens d'alimenter l'effort magique sur Athas. L'un est dur et destructeur, accentuant l'inflexion vers le bas prise par la spirale orientée de la vie sur notre monde. L'autre est positif et bénéfique, arrêtant pour un temps les effets de ce chaos écologique. Ceux qui emploient le premier type de magie sont appelés des profanateurs, tandis que ceux qui emploient l'autre sorte sont des préservateurs.

Les *profanateurs* apprennent à puiser la magie de la nature, mais pas l'art de la remplacer. Comme ce dernier aspect de la magie est plus difficile à maîtriser, ils apprennent des sorts et avancent dans leur art bien plus rapidement que leurs équivalents positifs. Les profanateurs sont une lèpre sur la face de notre monde. Ce sont les monstres qui ont détruit Athas, et c'est la raison pour laquelle les gens les plus décents — en particulier les agriculteurs et les pâtres — prendront les armes pour chasser n'importe quel magicien, profanateur ou pas, de chez eux.

Quand l'énergie vitale de la végétation est convertie en sorts magiques, le sol dans lequel les plantes avaient poussé devient stérile. Dans la plupart des cas, il reste ainsi pendant des décennies. L'étincelle de la vie peut y revenir par un travail difficile et des soins attentifs, mais peu de gens peuvent consacrer le temps nécessaire pour ce faire.

Les *préservateurs* revigorent le sol après l'avoir drainé du pouvoir requis pour leurs sorts. En même temps qu'ils apprennent leur art, ils apprennent également à rallumer l'étincelle de la vie. Quand ils lancent un sort, ils remplacent ce qu'ils ont pris par une combinaison de processus naturels et mystiques (comme en mettant du compost dans le sol ou en effectuant le *Rite du Sang* dans le champ qu'ils ont drainé). Les préservateurs apprennent leurs sorts et maîtrisent leur art plus lentement que les profanateurs, car ils doivent apprendre à donner autant que ce qu'ils prennent. Malheureusement, les préservateurs sont une denrée rare comparés aux profanateurs, et peu de gens comprennent la différence entre les deux.

L'Alliance Voilée

La magie étant si puissante, n'importe quel dirigeant la contrôle étroitement. Il est en grande partie impossible de maintenir un contrôle sur une population comprenant de nombreux individus doués de psioniques, si on n'est pas également un magicien. C'est pourquoi à peu près tous les dirigeants d'Athas sont des magiciens d'une sorte quelconque, en général des profanateurs.

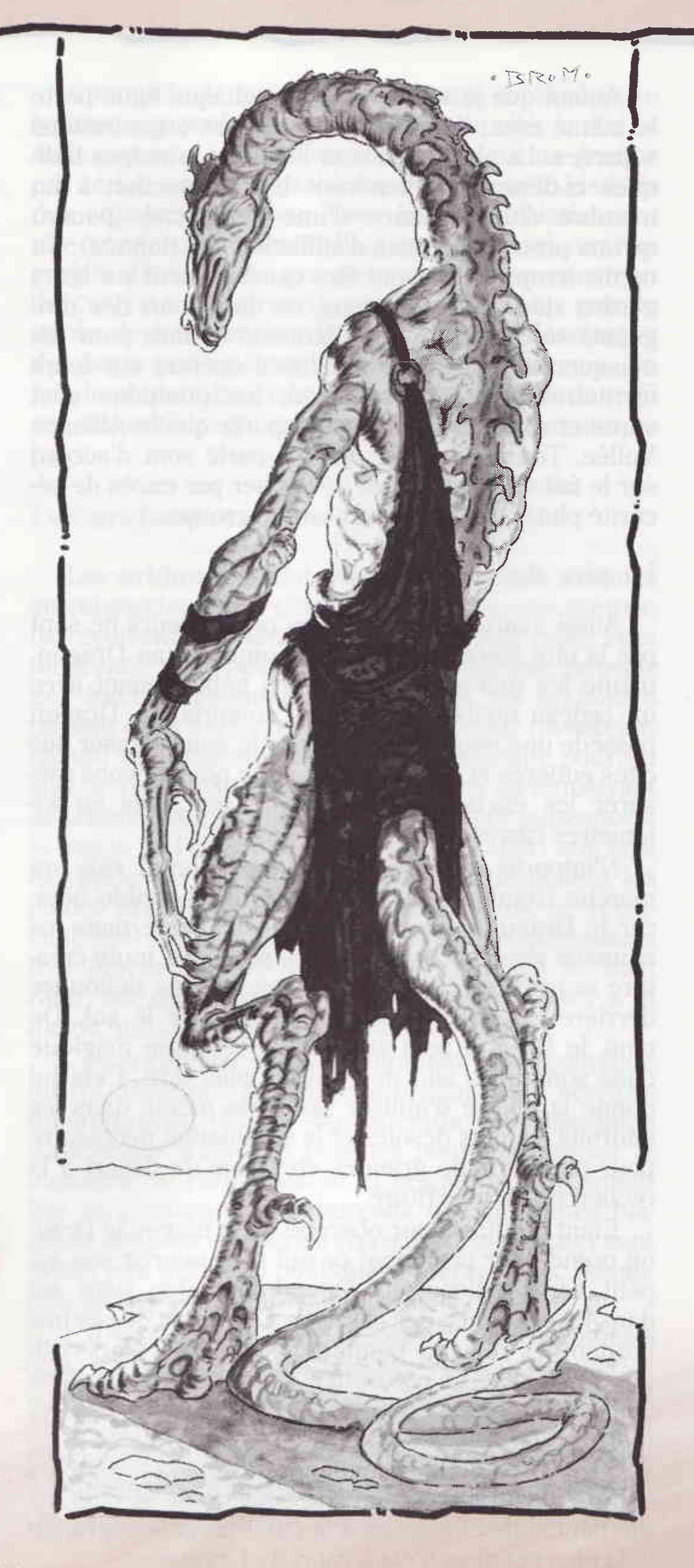
Les rois-sorciers envoient leurs agents pour détruire les magiciens rivaux potentiels dissimulés dans leur cité. Les seigneurs-mages nomades bannissent les magiciens rivaux dans les sables impitoyables du désert. Les chefs des petites-gens exterminent les sujets qui montrent un signe quelconque de contrôle sur le surnaturel. Même les ermites, par ailleurs timides, ont la réputation de risquer leur vie en s'efforçant de s'assurer qu'aucun magicien ne pénètre sur leur territoire.

En dépit de leurs efforts, les chefs monopolisent rarement la magie. Il y a toujours au moins quelques individus dans toute société qui la pratiquent secrètement. Bien sûr, ces gens puissants sont la plupart du temps les loyaux suivants, triés sur le volet, du chef.

Dans la plupart des cités (et dans de nombreux villages, tribus et clans) il y a des ligues secrètes de préservateurs nommées les Alliances Voilées. Ce sont des confédérations de préservateurs qui travaillent ensemble pour protéger leurs membres des assassinats et du harcèlement des rois-sorciers et des autres chefs. Les membres travaillent ensemble protéger leurs identités mutuelles des autorités et pour aider ceux qui ont été découverts à échapper aux persécutions. Ils sont souvent impliqués dans des plans pour renverser leurs seigneurs oppresseurs.

Les préservateurs avec qui j'ai parlé disent qu'il n'y a que deux inconvénients au fait d'appartenir à une Alliance Voilée. En premier, l'appartenance est permanente. Quand vous rejoignez une de ces organisations secrètes, vous vous engagez à soutenir sa charte jusqu'à la mort. Quiconque faillit à son serment est exclu, et l'Alliance ordonne à un de ses membres (en général quelqu'un d'expérimenté dans de tels domaines) d'assassiner l'exilé. Cela peut sembler sévère pour nous qui faisons partie des non initiés, mais c'est une condition d'affiliation que tous les membres acceptent quand ils rejoignent une Alliance.

En deuxième lieu, toutes les Alliances Voilées exigent que leurs membres soient des préservateurs et non des profanateurs. La raison est d'ordre pratique et non idéaliste : même quelques mages peuvent décimer une petite zone s'ils n'exercent pas leur art de manière responsable. Toute violation de ce principe entraîne toujours une exclusion (et l'exécution subséquente) du profanateur.





Autant que je sache, bien que chaque ligue porte le même nom, il y a en fait plusieurs organisations séparées. La plupart suivent les deux principes indiqués ci-dessus et étendront leur protection à un membre d'une alliance d'une autre cité (pourvu qu'une preuve adéquate d'affiliation soit donnée). En même temps, ils doivent être constamment sur leurs gardes vis-à-vis des espions, car la plupart des dirigeants se contenteront d'éléments infimes pour démasquer et détruire une alliance opérant sur leurs territoires. Pour cette raison, les punitions sont sûres et expéditives dans n'importe quelle Alliance Voilée. Tous ceux avec qui j'ai parlé sont d'accord sur le fait qu'il est mieux de pêcher par excès de sécurité plutôt que d'exposer tout le groupe.

Le pire des fléaux

Aussi mauvais soient-ils, les profanateurs ne sont pas la pire lèpre de la magie. Comparés au Dragon, même les rois-sorciers sont des bébés jouant avec un cadeau qu'ils ont très mal compris. Le Dragon possède une magie assez puissante pour écraser des cités entières et si destructrice que nous devons mesurer les effets dévastateurs de ses sorts en kilomètres carrés.

N'importe quelle créature qui rampe, vole ou marche tremble à la simple vue de l'horrible bête, car le Dragon puise son énergie magique dans les animaux vivants. Quand il lance ses sorts, toute créature se trouvant là où il puise son énergie s'effondre derrière lui, mourant avant de toucher le sol. De plus, le Dragon peut stocker de l'énergie magique dans son corps afin de l'utiliser plus tard. Cela lui donne la liberté d'utiliser ses sorts même dans les endroits les plus désolés et la stimulation nécessaire pour parcourir de grandes étendues de désert à la recherche de nourriture.

Etant un utilisateur obscène de la magie, le Dragon prend pour proie tout ce qui peut nourrir son appétit vorace d'énergie. Quand l'horrible bête est dans les environs, des caravanes de corps desséchés bordent les voies de commerce. Des troupeaux entiers d'erdlus flétris reposent auprès de leurs gardiens dans des champs noircis de broussailles salées mortes. Des villages entiers gisent détruits et écrasés, les corps de leurs habitants recouvrant les rues comme des ordures. Aucune société, de la plus petite famille de chasseurs à la cité-État la plus grande et la plus peuplée, n'est à l'abri du Dragon.

Les cités-États

Chaque cité-État est différente. Leurs lois, leurs coutumes, leur économie, leur architecture et leur culture générale varient en fonction des goûts du dirigeant de la cité et des besoins dictés par la survie.

Dans l'austère Balic, sur laquelle des géants affamés lancent des raids hebdomadaire, chaque citoyen est un soldat compétent et sans peur. A l'autre extrême se trouve Tyr la décadente, où le rapport entre le nombre d'esclaves et de citoyens est de deux contre un en faveur des premiers. Gulg peut difficilement être appelée une cité, ne disposant d'aucune construction en pierre et se tenant cachée derrière un mur de buissons épineux et de lianes venimeuses.

En dépit du caractère unique de chaque cité, toutes obéissent cependant aux rigueurs d'Athas, le monde désolé, en étant organisées de la même manière dans les grandes lignes. Il s'agit peut être d'un accident de l'histoire, à moins que la survie n'exige ce type d'organisation ; je ne prétends pas le savoir. Tout ce que je peux dire est ce que j'ai vu dans mes voyages.

Les rois-sorciers

Chaque cité est dirigée par un roi. Il (ou Elle) peut être appelé "Magnat" à un endroit et "Vizir" à un autre, mais il est toujours le dictateur absolu de ses sujets.

Les rois sont au sommet de l'ordre social. Ils vivent près du centre de la cité dans un palais fortifié animé d'officiels mineurs. Quand un potentat éprouve le besoin de quitter son palais, il ne le fait qu'avec une grande préparation et force pompe, bien protégé par sa magie et ses gardes du corps au complet. Si cela ne peut être organisé, il ne le quittera pas (sauf en cas d'extrême urgence). La dernière chose que souhaite n'importe quel roi d'Athas est de marcher sans protection parmi ses sujets.

Tout roi est, quasiment sans exception, un puissant profanateur qui s'est élevé à sa position grâce à l'utilisation sans principes de ses capacités magiques et psioniques. Tous les monarques conservent jalousement l'utilisation de la magie et emploient une force de bonne taille d'arkhontes dont la seule tâche est de rechercher et d'exécuter les préservateurs



non autorisés. Dans chaque cité que j'ai visitée, les rois sont particulièrement anxieux de pouvoir infiltrer leurs agents dans les Alliances Voilées, car une organisation de préservateurs présente un danger potentiel pour la base de leur pouvoir magique.

Tout roi utilise sa magie pour prolonger sa vie, et la plupart ont régné pendant des centaines d'années. Nombre d'entre eux ont régné pendant plus d'un millier d'années, et un ou deux sont même crédités de la fondation de leurs anciennes cités.

Le roi est parfois considéré comme le dieu de la cité. Ses prêtres forcent les citoyens à construire des temples dédiés au roi et les mènent dans de pompeuses cérémonies religieuses. Parfois des nobles et quelques citoyens riches considèrent le roi comme leur bienfaiteur. Jamais, cependant, les autres classes ne se sont égarées dans de telles prétentions. Les marchands voient le roi pour ce qu'il est — un centre de pouvoir politique et magique qui doit être apaisé s'ils veulent continuer leur commerce dans la cité. Si les rangs des esclaves voient le roi comme un dieu, il s'agit sans doute d'un dieu mauvais et corrompu qui les garde en captivité et rend leurs vies misérables.

En retour de sa position élevée et de son autorité illimitée, le roi a l'obligation de rendre la justice, de protéger les citoyens de la famine et des crimes et la cité des attaques externes. En pratique, ces monarques boulimiques orientent la plus grande partie de leurs efforts vers la protection des bases de leur pouvoir et de leur propre confort. La justice tend à être impérieuse et arbitraire, et les agents du roi sont si corrompus que souvent ils ignorent entièrement les crimes — pourvu que les criminels leur payent un tribut suffisamment important.

Mais tous les rois prennent le problème de la famine sérieusement. Quand la population d'une cité y est soumise, une des deux choses suivantes intervient : une terrible révolte éclate ou la maladie et la pourriture rôdent à travers les rues. Dans les deux cas, la population d'esclaves s'effondre. Les champs non entretenus retournent en friche, les fortifications se délabrent par manque de réparations et la cité s'affaiblit. De ce fait, la plupart des rois entreprennent des actions rapides et décisives quand une famine débute : ils lèvent une armée et vont vers une autre cité-État voler sa nourriture et regarnir leurs stocks d'esclaves.

Comme le démarrage d'une guerre est la réponse typique aux problèmes internes d'une cité, je n'ai jamais entendu parler d'un roi-sorcier qui ne prenne pas sérieusement le problème de la sécurité vis-à-vis des attaques externes. Tous les rois maintiennent une armée permanente. Ils ont en général certains projets défensifs de grande envergure en construction, et j'ai entendu qu'ils consacrent la plus grande partie de leurs recherches magiques à développer des sorts pour détourner les armées ennemis. En fait, la plupart des cités sont si bien défendues, qu'il est impossible de critiquer un roi sorcier sur ce point.

Les arkhontes

Les **arkhontes** sont les ecclésiastiques dévoués au roi-sorcier d'une cité. Comme les autres prêtres, ils reçoivent des sorts en retour de leur culte. A la différence des vrais prêtres, qui tirent leur pouvoir des forces élémentaires du monde, les arkhontes puisent dans les forces magiques de leur roi-sorcier. Quand un arkhonte implore son monarque pour un sort, le roi-sorcier accède à sa requête en employant sa propre énergie mystique pour donner puissance à la magie de l'arkhonte. En raison de l'effort que cela demande au roi-sorcier et à la terre environnante, les jeunes arkhontes ne demandent pas (ou ne reçoivent pas) de nombreux sorts. Servants personnels très proches du roi-sorcier, les arkhontes de haut rang ont cependant un accès plus important à la magie que ce à quoi on pourrait s'attendre.

Ces arkhontes cupides dominent la bureaucratie du roi. Bien que chaque cité organise ses services différemment, chaque bureaucratie est imprégnée d'anciennes traditions conçues pour promouvoir le bien-être de l'organisation et la garder étroitement liée au monarque. Les bureaux des arkhontes baignent dans les fourberies entre départements et sont mêlés aux intrigues politiques externes avec les autres services de la bureaucratie de la cité.

E,n tant qu'agents de la volonté de leur monarque, les arkhontes sont craints et méprisés par le commun des habitants de la cité — pour de bonnes raison si vous voulez mon avis. Ces prêtres abusent régulièrement de leur position, renforçant les édits du roi avec une indifférence vindicative, se laissant corrompre et infligeant des punitions injustes à qui-



conque émet une objection. Les plaintes contre la corruption de la bureaucratie tombent en général dans des oreilles sourdes, car les arkhontes sont les meilleurs moyens pour n'importe quel roi-sorcier de maintenir sa mainmise sur la population.

Les arkhontes sont les gardiens de la lecture et de l'écriture. Attendu que la connaissance est le pouvoir, et que le mode de transmission du savoir le plus efficace est l'écriture, seuls les arkhontes et les nobles ont le droit de lire et d'écrire. L'une des tâches les plus sacrées de la bureaucratie des arkhontes est d'empêcher que la connaissance de cet art ne se répande au-delà de leurs propres rangs et de ceux de la noblesse. La plupart des rois les ont autorisé à exécuter sur le champ toute autre personne faisant preuve de connaissances dans ces talents clefs.

Les arkhontes sont communément recrutés parmi les descendants des autres arkhontes ou dans les rangs des hommes libres. Techniquement, un membre de la noblesse peut également rejoindre la bureaucratie royale, mais la plupart des aristocrates considèrent de ces positions comme déshonorantes.

La noblesse

Les nobles contrôlent les fermes et l'eau des cités. En général, chaque famille noble envoie un de ses membres d'âge mûr pour siéger au conseil parlementaire. En théorie, ces conseils jouent le rôle d'organismes consultatifs pour les monarques, mais en fait ils sont à peine plus que des chambres administratives où le roi transmet ses ordres à l'aristocratie.

Il n'est pas rare, cependant, que les intérêts des nobles soient opposés à ceux des arkhontes et/ou des rois. En de telles occasions, les conseils parlementaires trouvent parfois le courage d'exprimer leur opposition. Quand cela arrive, il s'en suit généralement une série d'assassinats politiques. La plupart des gens estiment que ces assassinats sont exécutés par les arkhontes, soit de leur propre chef, soit à la requête du roi.

Bien que les nobles rassemblent parfois leur courage pour s'opposer aux arkhontes, ou même au roi, ne faites pas l'erreur de croire qu'ils ont à cœur les meilleurs intérêts de la population de la cité. En tant que classe sociale, ils ne sont intéressés que par la préservation de leurs privilèges territoriaux héréditaires. Ils forment le plus grand groupe de propriétaires d'esclaves de n'importe quelle cité.

Quelle que soit la manière dont les nobles sont opposés aux décisions du roi, on peut toujours compter sur eux pour protéger la cité (une invasion les priverait de leurs droits territoriaux). Pour cette raison, chaque famille a le droit de maintenir une armée permanente d'esclaves-soldats où les jeunes hommes de la famille servent en tant qu'officiers. En cas d'urgence, le roi peut librement faire appel à ces armées pour suppléer à ses propres troupes.

Comme vous pouvez vous y attendre, les nobles tournent parfois leurs armées les unes contre les autres ou contre les arkhontes, mais jamais contre le roi-sorcier. La magie du roi est généralement plus que suffisante pour traiter l'utilisation de la force, et toute famille assez folle pour le défier d'une manière si nette subit de terribles conséquences.

Comme les arkhontes, les nobles ont le droit de lire et d'écrire, et ils sont en général tout aussi vigilants en ce qui concerne la protection de ce secret critique.

Les hommes libres

Pour simplifier, les hommes libres sont les citoyens de la cité qui ne sont pas la propriété du roi, des arkhontes ou de la noblesse. En vertu du statut de leur naissance, ils ont le droit de résider à l'intérieur des murs de la cité et, théoriquement du moins, d'apprécier les bénéfices de ses lois. Mais si un homme libre ne peut payer ses dettes, montre des connaissances en lecture, écriture ou magie, ou entreprend quelqu'autre activité interdite, il est jugé pour avoir violé un édit du roi. Les arkhontes ont le droit (et la plupart du temps le désir) de le saisir et de le vendre comme esclave. Cette pratique est une source considérable de revenus pour certains arkhontes.

La plupart des hommes libres sont des artisans et des ouvriers qui tiennent leurs échoppes à l'abri des murs de la cité. Lourdement taxés par le roi et harcelés par les arkhontes corrompus, ils sont généralement mécontents et suspicieux, mais trop couards et timorés pour résister ouvertement à leurs tourmenteurs.

Moins courants dans la classe des hommes libres sont les clercs. Ce sont des prêtres qui adorent les plans élémentaires et qui en tirent leur énergie magique. Si leurs dévotions leur permettent de vivre dans les cités, ils se font une place en vendant leurs servi-

Société Athasienne



ces en tant que guérisseurs ou faiseurs de petits miracles. Les arkhontes ont tendance à regarder ces vrais prêtres avec suspicion et animosité, bien que la plupart aient appris qu'il était plus sage de ne pas persécuter un clerc.

Les marchands

Chaque cité sert de quartier général à au moins une douzaine de maisons marchandes, et plusieurs dizaines d'autres maintiennent des comptoirs de négoce à l'intérieur des murs de chacune d'entre elles. En général, ces comptoirs de négoce sont situés dans un quartier particulier de la ville, où les clients peuvent acheter à peu près tout ce que Athas a à offrir, s'ils savent où chercher.

Les marchands ne sont pas des citoyens, car la nature de leur travail commande qu'ils maintiennent le contact avec un grand nombre de cultures (ce qui rend nos rois-sorciers méfiants). Au lieu de cela, les marchands se voient accorder des licences à long terme pour résider dans une cité, et versent en retour de grandes sommes d'argent au trésor public (c'est-à-dire au roi-sorcier).

Les marchands sont l'une des rares classes que la bureaucratie prend la peine de ne pas harceler. Les arkhontes ont appris que s'ils essayaient d'intimider ou de faire chanter un marchand, ils trouveraient ce qu'ils souhaitent acheter chez les autres marchands au double du prix ou simplement pas du tout.

Techniquement, les marchands n'ont pas le droit d'écrire ou de lire, mais ils ont le droit de tenir une comptabilité. Je me doit de préciser que la plupart des maisons ont des méthodes très perfectionnées de comptabilité. Pour tout ce qui y est du domaine du pratique, la plupart des marchands peuvent lire et écrire dans le langage secret de leurs maisons. Il n'est pas surprenant que les arkhontes jaloux dépensent une somme d'énergie considérable en essayant de prouver au roi qu'une comptabilité est en fait une forme de lecture et d'écriture.



Pour des informations supplémentaires sur ce sujet, j'ai inclus une description plus complète dans la section sur les *maisons dynastiques marchandes* que vous trouverez plus loin dans cette chronique.

Les marchands elfes

Certaines tribus elfes gagnent leur vie par le négoce. En général, elles sont moins bien établies que les maisons marchandes, et vendent donc leurs marchandises dans des bazars populeux situés à la lisière du vrai quartier marchand. Les elfes ont la réputation de faire de la contrebande et de vendre des marchandises interdites comme des éléments de sort (à propos, si vous attendez qu'un marchand vous garantisse un produit, il est préférable de ne pas s'adresser à un elfe).

Les esclaves

Une personne peut devenir un esclave des trois manières suivantes : en étant né esclave, en étant capturé pendant une guerre ou un autre conflit armé ou en étant vendu en esclavage pour avoir commis quelque crime ou ne pas avoir payé ses dettes.

Un membre de n'importe quelle race ou classe sociale peut devenir un esclave, bien que les nobles et les marchands aient en général des amis ou de la famille qui rachèteront leur liberté. Il est également rare que les clercs élémentaires ou les magiciens deviennent des esclaves, car ils peuvent généralement s'échapper facilement. Au lieu de vendre de tels individus comme esclaves, les arkhontes prudents les exécutent simplement quand ils les capturent.

Cependant l'institution qu'est l'esclavage offre une consolation minime : elle compte un nombre surprenant d'anciens arkhontes en ses rangs. Les perdants des luttes politiques internes à la bureaucratie royale sont souvent vendus en esclavage. Les esclaves arkhontes sont généralement les sujets d'abus et sont ridiculisés par leurs nouveaux collègues. Ils meurent en général rapidement d'un accident tragique.

Il y a plusieurs classes d'esclave : gladiateurs, artistes, soldats, manœuvres et fermiers.

Les gladiateurs

Les arkhontes les plus riches et la plupart des familles nobles entretiennent des écuries d'hommes et de femmes choisis et entraînés pour leurs prouesses au combat. Ces esclaves sont envoyés au combat dans les arènes pour l'amusement du public. Leurs propriétaires, assis dans des loges privées perchées très haut dans les arènes, parient souvent des sommes considérables sur l'issue des combats. Plus d'un noble a été vendu en esclavage pour ne pas avoir été capable de payer les dettes qu'il avait contractées alors que son gladiateur préféré était tombé.

Les meilleurs de ces gladiateurs sont les *mûls*, un rude croisement entre humain et nain. Ils conservent la taille, la dextérité et l'intelligence rusée dues à leur sang humain, mais possèdent également la résistance et la force de leur parent nain. De ce dernier, ils héritent également un certain esprit obtus qui en fait des guerriers redoutables.

Mesurant plus d'un mètre quatre vingts, les mûls pèsent de cent à cent cinquante kilos, et ont une peau glabre cuivrée aussi épaisse que du cuir de gith. Ils tendent à avoir un caractère introspectif et bourru. Ils naissent stériles et ne peuvent se reproduire.

En dépit de leurs talents au combat, les mûls ne font pas de bons soldats. En plus d'être très coûteux à acheter ou à élever, ils sont assez intelligents pour reconnaître quand leurs officiers sont en train de faire des erreurs et assez têtus pour refuser les ordres idiots.

Les artistes

Dans la plupart des cités athasiennes les arts sont appréciés, mais ne sont pas aussi bien considérés que bon nombre de gens le voudraient. Bien que les arkhontes et les nobles apprécient d'être entourés de créations artistiques, aucun d'entre eux ne se préoccupera jamais de créer une telle chose par lui-même. De ce fait, tous les arts sont confiés aux esclaves.

Une des meilleures manières pour un esclave d'élever sa position est de développer et de démontrer un certain type de talent artistique comme le chant, la déclamation, la peinture, la sculpture, etc. S'il ou elle a assez de talent, un noble ou un arkhonte achètera l'esclave et le récompensera par une vie de luxe flatteur. En échange, le propriétaire attend que l'esclave produise de belles œuvres qui impressionneront ses amis (je dois noter qu'en raison des goûts douteux des nobles et des arkhontes, de nombreux



artistes doivent faire des compromis au niveau de leur vision de l'art pour rester en vie).

Dans la plupart des cités, c'est une pratique courante d'apprendre secrètement aux esclaves de valeur à lire et à écrire, de telle manière qu'ils puissent lire les mots de leurs maîtres et enregistrer leurs propres observations pour les proches parents de leur propriétaire (c'est comme cela que je suis moi-même venu à l'art de l'écriture). Pour les artistes, il n'y a qu'un seul inconvénient à ce privilège : la popularité est une chose changeante, et la plupart tombent en disgrâce après quelques années de succès.

Quand cela arrive, ceux qui ont appris à lire et à écrire subissent l'un des deux destins suivants : soit leurs propriétaires les exécutent car ils savent lire et écrire, soit ils les envoient dans les fosses à gladiateurs. Il n'est pas étonnant que de nombreux artistes, en sentant que leur popularité commence à s'émousser, élaborent des plans pour s'échapper et fuir dans le désert comme je l'ai fait moi-même.

Les esclaves-soldats

Aussi bien les rois-sorciers que les maisons nobles entretiennent des armées permanentes d'esclaves-soldats. La qualité de ces derniers varie grandement. Dans la plupart des cas, ce sont simplement des esclaves robustes qui ont été pris dans les champs, équipés d'un certain type d'arme, puis entraînés dans l'art de combattre au sein d'une unité. Pour garder ces soldats en ligne, les officiers comptent sur une combinaison de traitement privilégié et de punitions sévères.

Les meilleurs éléments des armées des maisons nobles sont choisis au stade de l'enfance, retirés à leurs parents et élevés par des officiers. Pendant leur enfance difficile, ces enfants apprennent deux choses : être loyal à la famille à qui ils appartiennent et combattre sans tenir compte d'eux-mêmes.

Afin de s'assurer que les armées de leur noblesse ne sont pas une menace pour leur propre pouvoir, de nombreux rois-sorciers lèvent des unités de demi-géants. Cette race puissante fut créée par un croisement magique d'humains et de géants et leur force peut humilier même un puissant mûl.

Pour superviser leurs troupes de demi-géants, les monarques comptent sur des officiers arkhontes triés sur le volet qui utilisent leurs capacités magiques pour faire régner l'ordre sur leurs troupes. Les maisons nobles n'utilisent jamais de soldats demi-géants, car il leur manque la magie nécessaire pour garder de telles troupes sous contrôle.

Les manœuvres

Chaque cité possède une quantité importante de travailleurs esclaves. La moitié environ sont la propriété des hommes libres entrepreneurs qui gagnent leur vie en construisant des maisons, des échoppes, des comptoirs de négoce et d'autres édifices privés. L'autre moitié appartient généralement au monarque et est supervisée par les arkhontes, passant son temps à construire et à entretenir diverses constructions publiques comme les ponts, les temples et les murs de la cité.

De manière générale, les esclaves qui appartiennent aux hommes libres sont bien nourris et bien soignés, car ils constituent un investissement que le propriétaire ne souhaite pas gaspiller. Ceux qui appartiennent au roi sont juste assez nourris pour rester en vie et sont exécutés quand ils se montrent trop faibles pour travailler. En tant qu'agents du monarque, les arkhontes fournissent toujours plus d'esclaves en arrêtant des délinquants mineurs ou des vagabonds.

Les rangs des manœuvres sont dominés par les races fortes comme les nains, les demi-géants, les baazrags et les mûls, trop forts ou trop mutilés pour combattre dans les arènes à gladiateurs.

Les fermiers

Au moins la moitié de la population d'esclaves d'une cité est constituée par des fermiers appartenant aux nobles. Ces moins-que-rien affamés cultivent les champs autour de la cité, travaillant le sol, portant l'eau, exploitant des vignes étouffantes pour l'homme et ôtant les insectes venimeux des feuilles des cultures.

Si un contremaître voit un esclave toucher sa bouche sans permission, il fouette l'homme sans pitié. S'il attrape un esclave en train de voler de l'eau ou de la nourriture, il coupe la main du voleur. Quand un esclave perd ses deux mains, il ne peut plus travailler et il est mis à mort.

La seule consolation dans la vie du fermier est que quand une tribu de pillards attaque ou quand un troupeau d'erdlus sauvages traverse les champs, il peut parfois s'échapper dans le désert. Il est difficile





de dire s'il s'agit d'une amélioration ou pas, mais le désir de liberté l'emporte sur le besoin de vivre.

Les magiciens

En dépit des persécutions des arkhontes et des rois-sorciers, chaque cité a sa part de magiciens. Bien sûr, vous n'en rencontrerez jamais un qui proclame son art ouvertement, mais il y a tout de même des magiciens dans chaque cité.

Les profanateurs

Les cités sont les endroits où il est le plus difficile de survivre pour les profanateurs inexpérimentés. Non seulement ils sont chassés par les agents du monarque, mais seuls quelques citoyens leur offriront refuge ou assistance — en plus de la peur du courroux, la plupart ressentent ce que la magie des profanateurs fait à la terre. Pour cette raison, la plupart des profanateurs mènent des vies solitaires d'appréhension constante, ne s'associant qu'avec les elfes ombrageux qui leur vendent des éléments de sorts.

L'Alliance Voilée

Les préservateurs ont une vie un peu plus facile. En tant que membres d'une Alliance Voilée, ils ont un réseau d'amis et d'alliés vers lequel ils peuvent se tourner quand ils ont besoin de soutien. L'alliance les aide à se procurer des éléments de sorts sans exposer leurs identités à des elfes à qui on ne peut faire confiance, les protège des scrutations magiques ou psioniques et les aide à s'échapper de la cité où ils ont été découverts.

Mais rejoindre une Alliance Voilée n'est pas chose aisée. De ce que j'ai compris de l'organisation qui est à Tyr, par exemple, un membre actuel doit proposer à toute l'organisation d'inviter le candidat, avant que ce dernier ne soit sollicité pour la rejoindre. Si n'importe lequel des membres actuels estime qu'il y a des raisons d'exclure le candidat, ce dernier n'est pas invité à se joindre à eux. C'est seulement après que tous les membres aient voté favorablement et n'aient fait aucune objection sur le membre proposé qu'une invitation lui est envoyée. De telles invitations sont rarement refusées, car au moment où un préservateur se voit offrir de devenir membre d'une Alliance Voilée, il est toujours conscient des bénéfices qu'il peut en retirer.



Société Athasienne

Par courtoisie, la plupart des Alliances Voilées étendent leur protection aux membres des Alliances des autres cités. Une fois, j'étais en compagnie d'un membre d'une Alliance qui demandait à bénéficier d'une telle courtoisie. Nous cherchâmes en premier lieu une taverne au sujet de laquelle nous avions entendu qu'elle était fréquentée par des membres de l'Alliance. Une fois entrés, le préservateur couvrit la partie inférieure de son visage avec sa main. Cela n'apparaissait pas être un mot de passe si secret, mais une indication que nous recherchions un membre de l'Alliance Voilée de la cité.

Alors que nous étions en train de nous asseoir, nous fûmes approchés par une psioniste. Cette femme nous posa plusieurs questions et pendant tout ce temps je pouvais sentir qu'elle sondait nos esprits pour détecter les mensonges. De prime abord, je pensais qu'elle trouvait nos réponses insatisfaisantes car elle se leva simplement et nous laissa sans dire un mot. Un bref instant plus tard, cependant, un enfant seul vint à notre table et nous informa qu'un guide nous attendait. Ce dernier nous emmena dans la maison d'un membre de haut rang de l'Alliance Voilée, qui agit comme notre hôte et protecteur tant que nous fûmes dans la cité. Il ne nous introduisit pas chez les autres membres de l'Alliance, et, bien qu'il nous traitât assez courtoisement, je fut conscient que si nous avions agit d'une manière qui aurait pu être considérée même comme légèrement suspecte, nous aurions été tués pendant notre sommeil.

Les sexes dans les cités

Dans la plupart des cités, il n'y a pas de distinction faite entre les positions que peuvent occuper les hommes ou les femmes, car les deux sexes semblent également capables de l'astuce requise pour atteindre et conserver le pouvoir. Au moins deux rois-sorciers sont en fait des reines-sorcières, et les femmes s'élèvent et chutent aussi rapidement que les hommes dans les rangs des arkhontes. De nombreuses maisons nobles sont représentées au conseil parlementaire du monarque par des matriarches, et le contrôle de la plupart des maisons marchandes est exercé par l'enfant compétent le plus âgé, que ce soit un fils ou une fille.

Même dans les rangs des esclaves, le sexe ne fait pas beaucoup de différence. Les femmes combattent en tant que gladiateurs et soldats tout autant que leurs équivalents mâles, et les artistes sont traités de la même manière quel que soit leur sexe. La seule place où le sexe entraine une différence est dans le plus bas rang de l'esclavage, où il existe une légère préférence pour les travailleurs mâles en raison de leur petite supériorité en force.

Les races dans les cités

Bien que les inclinations raciales tendent à grouper les humains et les demi-humains selon les classes, cela n'est pas dû à une étroitesse d'esprit. Dans chaque cité où j'ai été, je n'ai trouvé de police, de force officielle ou quoi que ce soit d'autre, empêchant n'importe quelle race d'appartenir à une organisation ou à un groupe quelconque. Il y a des arkhontes nains, des nobles elfes, des gladiateurs humains et des artisans petites-gens. En bref, un membre de n'importe quelle race peut atteindre n'importe quelle position, pourvu qu'il ait les talents ou les compétences nécessaires.

Cela n'est certainement pas dû à une bienveillance ou à un sens de la justice quelconque de la part des rois-sorciers. Je suspecte que cela a plus à faire avec le fait qu'ils considèrent que de tels préjudices entraîneraient un gaspillage idiot de ressources estimables.

Cependant, il ne faut pas dire que toutes les races sont également représentées dans toutes les classes de la société. Chaque race possède certaines dispositions qui correspondent à certaines positions dans la société. Les sections suivantes énumèrent les occupations que chaque race accomplit communément dans une cité.

Les humains

Les humains sont la race la plus commune et la plus versatile. On les trouve typiquement à n'importe quelle position du roi-sorcier au fermier. Comparés aux nains, aux mûls et aux demi-géants, ils ne sont pas très forts, de telle manière qu'ils sont moins nombreux dans les rangs des esclaves-soldats et des travailleurs par rapport à la proportion qu'ils représentent dans la population globale. Les humains ont des talents dans la fourberie et l'intrigue politique, et forment ainsi une majorité nette dans les rangs des arkhontes et des nobles.



Les demi-elfes

Les demi-elfes nés dans les cités sont rarement acceptés comme membres de la tribu de leur parent elfe, leur moitié humaine les rendant suspects aux esprits claniques des elfes de la tribu. Parallèlement, la réputation de fourberie et de manque de confiance des marchands elfes rejaillit sur eux. De ce fait, la plupart des demi-elfes vivent en solitaire, apprenant rapidement à compter sur eux-mêmes et à tirer avantage des autres pour obtenir ce qu'ils souhaitent. Ces traits leur servent bien dans les rangs des arkhontes. Quand ils sont vendus en esclavage, soit ils convainquent leurs propriétaires qu'ils ont un potentiel artistique caché, soit ils se retrouvent à travailler dans les champs en tant que fermiers.

Les demi-géants

En raison de leurs capacités intellectuelles limitées, les demi-géants ne font pas merveille dans les positions de pouvoir. Ils font des arkhontes et des aristocrates à la vie courte, et la plupart des gens sont trop prudents avec leur argent pour acheter quoi que ce soit fabriqué par un artisan demi-géant. De ce fait, même nés libres, les membres infortunés de cette race ont des difficultés à mener une vie d'homme libre honnête et se trouvent généralement réduits en esclavage. Ils sont en général achetés soit par des artisans ayant besoin de travailleurs forts, soit par des arkhontes recrutant un régiment de demi-géants pour le roi. Occasionnellement, les demi-géants décident de garder leur liberté pendant quelques années en se louant comme mercenaires.

Les elfes

La plupart des elfes que l'on trouve dans les cités représentent leurs tribus dans les bazars marchands. Ce sont des négociateurs experts, mais également des gens à qui on peut très difficilement faire confiance sauf si on est membre de leur tribu. Ils évitent généralement l'esclavage en fuyant dès le premier signe de trouble, mais quand ils y sont forcés, ils font d'excellents fermiers (pourvu que leurs propriétaires les empêchent de fuir) et sont souvent choisis comme artistes en raison de leurs talents à flatter leurs patrons potentiels. Bien que je n'ai jamais fréquenté les Jeux, j'ai compris que les elfes font également des gladiateurs intéressants, gagnant leurs victoires grâce à la vitesse et à la furtivité là où leurs adversaires comptent sur la force ou l'endurance.

Les mûls

De par leur nature fondamentale, tous les mûls sont nés en esclavage afin d'être entraînés en tant que gladiateur. S'ils se montrent inadaptés à cette fin, leur force permet en général d'en tirer un bon prix en tant que manœuvres. Occasionnellement, les mûls gagnent ou achètent leur liberté. Quand cela arrive, ils font d'excellents arkhontes. De même, ils peuvent toujours trouver un emploi immédiatement en tant que mercenaires d'élite, dans la garde permanente d'une famille noble, ou comme chef des gardes dans une maison marchande.

Les nains

En raison de leur force, les nains font de bons travailleurs, soldats et artisans, de telle manière qu'ils tendent à former de grandes concentrations dans ces classes. Cependant, si un nain conditionne son esprit pour atteindre une certaine position, il peut surmonter à peu près n'importe quelle barrière entre lui et le succès grâce à sa pure détermination. J'ai rencontré des nains travaillant dur dans les rangs des arkhontes, de la noblesse, des artistes et des gladiateurs.

Les petites-gens

Les petites-gens sont rares dans les cités, car ils possèdent une personnalité encore plus sauvage que celle des thri-kreen. Quand ils sont pris comme esclaves, ils sont généralement entraînés comme gladiateurs par curiosité, car il est bien connu qu'ils meurent rapidement en captivité. Les petites-gens qui ont été chassés de leurs tribus serviront les nobles comme guides de chasse ou artisans tailleurs de pierre, mais uniquement si leur liberté n'est menacée en aucun cas et seulement contre le gîte et le couvert (ils considèrent les gages comme une sorte d'esclavage).

Les thri-kreen

Ces insectes intelligents géants ne sont pas courants dans les cités, car leur vie est consacrée à la chasse et ils ne possèdent qu'une compréhension



confuse de la société humaine. Cependant, ils sont parfois emmenés comme esclaves. Dans ce cas, ils servent de manœuvres ou de fermiers, mais jamais de soldats (ils sont connus pour se retourner contre leurs maîtres, et n'importe quel homme leur confiant une arme est considéré comme un fou). Occasionnellement, quand sa famille a été détruite, un thri-kreen vient dans une cité de par sa propre volonté. Dans ce cas, soit il cherche une position en tant qu'arkhonte assassin, soit il propose volontairement ses services en tant que gladiateur pour le compte de quelque noble chanceux.

Les villages

Dans vos voyages, vous trouverez des villages disséminés sur tout Athas, des îles de la Mer Pulvérulente aux pics élevés de la Cordillère. En général, ils se dressent sur quelque site d'une importance réduite, comme une oasis mineure, la croisée de deux routes commerciales, ou à proximité d'une carrière d'obsidienne ou de silex. Ils consistent en quelques structures grossièrement érigées sur une petite zone.

Certains villages sont entourés par un mur de pierre ou une palissade de buissons épineux, mais tous sont situés sur la position la mieux défendable possible. Plusieurs fois par an, les villageois sont appelés à défendre leurs demeures contre les bêtes, les pillards ou les monstres, réalisant l'avantage que peut fournir le terrain. Quelle que soit la manière dont est défendu un hameau, sa durée de vie est courte. Tôt ou tard, ses défenses échoueront et les habitants auront à fuir ou à mourir, abandonnant leurs demeures minables pour le désert.

Les villages-satellites

Les villages les plus grands et les mieux équipés sont financés par les cités-États, en général parce qu'il y a quelque chose d'important pour la cité dans les environs. Tyr, par exemple, finance un village sur le site de sa mine de fer, et Urik maintient une ville de taille estimable à proximité des carrières d'obsidienne de la Couronne Fumante.

Occasionnellement, certains intérêts autres que les cités financent un village. Par exemple, les maisons marchandes de Wavir, Rees et Tumblador basées dans la cité de Balic protègent une jonction vitale entre leurs routes commerciales en finançant le village forteresse d'Altaruk.

Le chef de la plupart des villages-satellites est un gouverneur militaire nommé par l'organisme qui les financent. Dans le cas de villages dépendant d'une cité, ce chef est en général un arkhonte modérément puissant d'une loyauté au roi-sorcier éprouvée. Les autres bailleurs de fonds comptent généralement sur un préservateur ou un profanateur comme commandant. Le gouverneur est assisté dans ses tâches par des officiers subordonnés — arkhontes si le village est financé par une cité et guerriers mercenaires dans les autres cas.

Comparés aux cités, ces hameaux sont culturellement arriérés. Si vous les visitez, vous ne trouverez que le strict nécessaire et aucun agrément. Les Alliances Voilées sont rares dans les villages-satellites, car la plupart des hameaux sont si petits qu'il est impossible pour un magicien de dissimuler sa présence très longtemps. Les Alliances existent seulement là où les membres sont assez puissants pour que les autorités sentent que le fait de les chasser provoquerait plus de troubles que cela n'en vaudrait la peine. Les autres habitants des villages sont des individus pour la plupart grossiers et désespérés dont les passe-temps favoris sont loin d'être compatibles avec la paix publique. L'autorité du gouverneur sur les habitants est renforcée par la garnison qu'il commande.

Les villages-satellites sont rarement auto-suffisants. Ils tirent généralement leur eau d'un puits ou d'une source local, mais ils doivent compter sur des convois de leurs bailleurs de fonds pour la nourriture et les autres approvisionnements. Souvent, des ennemis trouvent plus faciles de détruire un village en coupant ses lignes de ravitaillement qu'en l'attaquant.

A la différence de la plupart des autres hameaux, le sponsor qui le finance reconstruit un village-satellite aussi vite que possible quand il est détruit. Souvent, pour empêcher qu'une telle implantation soit pillée de manière répétée, le bailleur de fonds fait également un effort considérable pour traquer et éliminer la force qui a ruiné le village une première fois.



Les villages d'esclaves

Comme nous le savons tous, les fuites d'esclaves sont loin d'être rares sur Athas. Ceux qui survivent trouvent inévitablement leur place dans l'une des centaines de groupes d'esclaves cachés dans les parties les plus délaissées du désert.

Comme les esclaves ne sont pas très bien équipés pour survivre aux rigueurs du désert, la plupart des groupes forment des tribus de pillards (décrites plus loin). Ces tribus établissent leur base dans des villages situés dans les parties les plus misérables et les plus difficiles à atteindre du désert. Si vous arrivez à tomber sur un village d'esclaves, vous ne pourrez le quitter sans être devenu auparavant un membre de la tribu, et on ne vous demandera de devenir membre de la tribu que si vous prouvez que vous êtes un esclave en fuite ou que si vous rendez un grand service à la tribu. L'autre alternative est une mort lente dans le désert.

Les chefs des villages d'esclaves sont généralement les meilleurs stratèges militaires, ce qui signifie que ces hameaux sont dominés par les soldats et les gladiateurs. Les magiciens et les arkhontes devenus esclaves ne servent jamais de chef, car les esclaves sont assez prudents avec le pouvoir magique pour ne pas confier à de tels hommes des positions de commandement. Quelle que soit la personne qui mène la communauté, elle doit faire attention à ne pas être considérée comme un dictateur. Les esclaves sont prompts à renverser quiconque limite leur liberté.

En dépit des relations déplaisantes avec les rois-sorciers, les esclaves réalisent que les magiciens peuvent les protéger. De ce fait magiciens et sorciers sont mieux tolérés dans les villages d'esclaves que n'importe où ailleurs. Mais, généralement, un hameau ne possède qu'un seul type de magicien, soit des préservateurs soit des profanateurs. Les frictions causées entre les deux approches différentes de la magie sont destructrices pour l'harmonie du village.

De nombreux esclaves échappés étaient jadis des artistes, et ainsi la plupart des hameaux d'esclaves



ont une vie culturelle riche. Si vous deviez visiter un village d'esclaves, vous trouveriez sans doute des chefs-d'œuvre brillants en matière de sculpture et de peinture dans des huttes délabrées, et seriez amusé la nuit par des récitations de poésies, des concerts et des pièces.

La plupart des villageois rendent vraiment grâce à leur liberté retrouvée, de telle manière que vous noterez une certaine atmosphère de sérénité dans la communauté. Dans le même temps, vous aurez plus conscience du courant latent de barbarie qui peut exploser à n'importe quel moment. De nombreux ex-esclaves sont des gladiateurs ou d'autres sortes de costauds qui croient que la meilleure manière de résoudre les différents réside dans l'extrémité aiguisée d'une dague.

Qu'ils soient artistes ou gladiateurs, tous les habitants sont douloureusement conscients que les marchands d'esclaves d'une cité voisine peuvent apparaître à n'importe quel instant, et ils ne vivent ainsi qu'avec un seul but en tête : apprécier au maximum le temps dont ils disposent.

Les villages nains

Vous trouverez des villages nains dans n'importe quel endroit où les nains ont des raisons de se rassembler à des fins communautaires. Des nains souhaitant construire un pont à péage ont établi des villages sur les rives isolées d'abers de poussière. D'autres, convaincus que des mers cachées se trouvent sous la Grande Plaine Ivoire, ont fondé un hameau au centre de la vaste plaine de sel pour forer vers l'eau. D'autres encore, déterminés à rétablir l'ancienne gloire de la cité perdue des Rois Nains, ont construit leur village au milieu d'une vaste étendue de sable qui avait enseveli il y a bien longtemps l'ancienne métropole.

Les chefs de la plupart des villages nains sont les personnes qui les premières se sont consacrées à l'idée qui constitue le focus de la ville. Tous les autres nains se tournent vers lui pour qu'il les guide et qu'il planifie tout, exécutant ses suggestions les plus indécises comme s'il s'agissait d'ordres. Si le chef du village meurt, le commandement passe alors au suivant dans l'ordre d'arrivée. Le nain qui s'est joint le second au projet devient le nouveau chef, puis ensuite le troisième, le quatrième, et ainsi de suite.

Dans ces villages, la culture des nains, ou du moins ce qui en tient lieu, est centrée sur la famille. Si les nains ne sont pas en train de travailler ensemble à l'achèvement du focus de la communauté, ils prennent soin de leurs familles. Les relations entre celles-ci sont généralement étroites et amicales, leurs liens étant régis strictement par un code de l'honneur. Bien qu'il soit extrêmement rare qu'un nain brise ce code, ceux qui le font sont bannis du village. Si jamais vous visitez un village nain, assurez-vous de demander une lecture de ce code dès que vous en atteignez les abords, ou vous pourriez vous retrouver pris dans une querelle de sang avec toute une communauté de nains têtus.

Vous ne trouverez aucune Alliance Voilée dans une communauté de nains, quelle qu'elle soit, et les magiciens ne sont pas tolérés à l'intérieur des limites de ces dernières, à moins que quelqu'un parmi les nains ne garantisse que le magicien est ami de leur race.

Les villages de petites-gens

Comme cela est noté plus loin (voir les *clans de chasseurs-cueilleurs*), la plupart des petites-gens habitent les lisières de la forêt située le long des crêtes de la Cordillère, se nourrissant des produits de la chasse et de la cueillette. Ils vivent en général en petits clans isolés qui occupent des territoires bien définis.

Mais tous les cent jours, ces clans vont dans un petit village adjacent à leur territoire. Ce village est à peine plus qu'une pyramide en pierre se dressant au dessus de la voûte de la forêt, entourée de dix à douze maison en pierre, où le chef tribal, ses femmes et les hauts prêtres vivent.

Le chef ressemble aux rois-sorciers des cités dans le sens où il est le chef absolu de son territoire (habituellement toute la forêt dans un rayon de quatre-vingt kilomètres autour du village) et où il est un puissant magicien. Cependant, tous les chefs des petites-gens sont des préservateurs, non des profanateurs, et mettent un grand soin à ne pas détruire la forêt quand ils utilisent leur magie. Pour cette raison, leur magie tend à être beaucoup moins puissante que celle des rois-sorciers, et leur durée de vie est limitée à la normale. La plupart de leurs pouvoirs viennent de leurs capacités psioniques.



Les villages des petites-gens ont deux fonctions importantes. D'une part, ils constituent des zones neutres où les différents clans peuvent se rencontrer sans pénétrer sur le territoire d'autres clans. Ainsi, c'est l'endroit où les mariages sont arrangés, les marchandises négociées et les informations transmises entre les clans.

D'autre part, le village est la maison du chef et le centre du gouvernement. Quand des clans petites-gens vont dans un village, ils prennent avec eux leur nourriture et les autres objets pour ravitailler le chef, sa famille et ses conseillers. En supposant que le chef trouve les offrandes à son goût, il les récompense en accordant des capacités similaires à celles des rôdeurs, qui font des petites-gens des chasseurs et des pisteurs si capables.

En plus d'utiliser ses pouvoirs pour aider ses suivants à être de bons chasseurs, le chef a également la tâche de défendre les territoires de ses clans contre les incursions extérieures. De ce fait, il peut faire appel à ses sujets pour combattre ou pour construire des structures communes destinées à servir le bien-être général de toute la tribu.

Cette autorité n'est jamais invoquée pour combattre ou construire des défenses contre d'autres petites-gens. Chez toutes les petites-gens, il y a une telle harmonie raciale qu'ils ne se combattent jamais entre eux. Quand ils sont confrontés à des intérêts divergents, même deux chefs travailleront ensemble, afin de trouver un compromis quelconque valable pour les deux.

Avant de poursuivre mon histoire, je dois m'arrêter un instant pour donner un avertissement à tout lecteur qui envisage de visiter un village de petites-gens : le plus grand cadeau qu'un clan puisse offrir à son chef est un festin. Et le fin du fin en la matière pour un petit-homme est un gibier humain ou demi-humain.

Les maisons dynastiques marchandes

Les marchands sont les maîtres du commerce. D'une manière ou d'une autre, tout ce dont a besoin une cité-État et qu'elle ne peut pas produire elle-même doit passer par leurs mains. Pour que Tyr puisse vendre son précieux fer en échange de poteries de Balic, un marchand doit acheter le fer à Tyr, l'emporter à Balic, arranger un échange, et emporter les poteries à Tyr pour les vendre. Le marchand fait un bénéfice rondelet aux deux extrémités du voyage — ce qui n'est que justice, si vous considérez les risques impliqués par le transport de tels biens.

Les marchands sont indispensables à chaque cité, mais cela ne les rend pas populaires. Les marchands ayant réussi deviennent incroyablement riches, un fait que les arkhontes et les nobles envient. Les affaires d'un marchand lui commandent d'ignorer les frontières politiques et d'éviter les allégeances, qui pourraient le rendre suspect aux yeux des rois-sorciers.

Les marchands sont tolérés avec jalousie, mais ils ne sont jamais vraiment bien accueillis par les classes supérieures. Les arkhontes leur accordent des licences à long terme pour résider et faire des affaires à l'intérieur des murs de la cité, mais les marchands ne sont jamais considérés comme des citoyens et ne sont pas protégés par les lois de la cité.

En raison de leur statut de non citoyen et des exigences de leur profession, les marchands ont développé une sous-société spécialisée qui leur est propre. Ils s'organisent en compagnies appelées *maisons marchandes*. Celles-ci comportent plusieurs branches, chacune conçue pour répondre à un aspect des besoins de la compagnie. La plupart des marchands ne voient pas de valeur commerciale à garder secrète la structure de base de leur organisation, aussi est-il possible de fournir une esquisse de la manière dont la plupart des maisons opèrent.

Le quartier général

La plupart des maisons marchandes sont possédées par une seule famille, qui maintient un quartier général dans sa cité préférée. En général, ce sont des complexes bien défendus situés dans des zones sûres aussi loin que possible des palais des nobles et des quartiers des arkhontes. Bien qu'ils ne parlent pas de ce sujet, nous pouvons supposer qu'une grande partie de la fortune d'une famille est gardée dans des coffres secrets à l'intérieur de ces complexes. Il n'est nul besoin de préciser que les quartiers généraux des marchands sont lourdement gardés et que tous se sont ménagés des routes sophistiquées pour fuir au cas où le besoin d'un départ soudain se ferait sentir.

Le patriarche (ou la matriarche) de la famille dirige les opérations de toute la maison marchande depuis le quartier général. Les agents des avant-postes les plus lointains de la maison entrent et quittent constamment le complexe, ramenant les bénéfices, récoltant des bonus, faisant des rapports, recevant des instructions et s'occupant de chaque détail des affaires. En dépit de l'activité constante, les gardes à la porte ne laisseront cependant entrer que les agents de la maison. Dans le cas des maisons plus importantes, la reconnaissance ne se fait que par des signaux ou des mots de passe secrets.

Une maison marchande est la propriété commune de tous les descendants directs du fondateur, mais le contrôle passe du patriarche ou de la matriarche à n'importe quel membre de la famille de son choix. Dans les maisons marchandes les plus prospères, les patriarches font attention quand au choix de leur successeur, se fondant sur la capacité et l'intégrité. Quand cela n'est pas le cas, le reste de la famille propriétaire retire son soutien au patriarche et en choisit un nouveau — ou même laisse la maison s'écrouler.

Les comptoirs de négoce

En plus de leur quartier général, la plupart des maisons marchandes maintiennent de grands comptoirs de négoce dans cinq à dix cités différentes. Ces installations consistent en de grands édifices où toutes les sortes de marchandises sont stockées dans des boîtes bien rangées. Quand un résident entre dans l'un de ces comptoirs, un agent de la maison est désigné pour l'accompagner et voir ses besoins.

Si le client est venu pour vendre, il découvrira que l'agent est intéressé pour acheter à peu près n'importe quoi. Bien sûr quelques restrictions s'appliquent. En premier lieu, il ne faut pas que la possession ou n'importe quelle opération sur l'objet soient contraires aux lois de la cité. En second lieu, l'objet doit avoir une valeur démontrée pour quelqu'un quelque part. Enfin, le vendeur doit vouloir se débarrasser de son objet pour la moitié de sa valeur réelle (un quart s'il doit être transporté dans une autre cité pour être revendu). Si un accord est conclu, le client est payé en liquide ou en marchandises, comme il préfère.

Si le client est venu pour acheter, un agent le conduira dans le comptoir et offrira de lui vendre n'importe quelle chose pour laquelle il exprime un intérêt. La plupart des comptoirs de négoce ont généralement un bon stock d'objets courants, comme des outils, des accessoires domestiques, des vêtements, etc., et également un approvisionnement dans un ou deux types d'objets rares comme les joyaux, les gemmes, la nourriture, les armes, etc. Bien qu'il soit possible pour un client de marchander pour obtenir un prix inférieur, la plupart des agents n'accepteront pas moins que la valeur réelle de l'objet — et essayeront visiblement d'en obtenir quelque chose de plus. Les paiements sont acceptés en pièces métalliques ou en marchandises.

La plupart des comptoirs de négoce sont dirigés par des agents de confiance expérimentés de leurs maisons marchandes mères. Ces agents traitent les grandes transactions eux-mêmes et vivent en général dans des zones bien gardées sur, derrière ou sous le magasin. Je crois, mais c'est une supposition, que le fond de roulement du comptoir est généralement entreposé dans un coffre secret situé quelque part dans les quartiers de l'agent expérimenté.

Les avant-postes

Les maisons marchandes maintiennent également des comptoirs marchands dans les zones sauvages et les terres désolées d'Athas. De tels avant-postes peuvent être trouvés partout où il y a quelque chose à négocier ou quelqu'un avec qui commercer : dans la Cordillère, où les chefs des petites-gens échangent des bois durs contre des têtes de lance en obsidienne ; dans les amas rocheux, où les chasseurs thri-kreen négocient des sacs de minerai contre des sifflets faits à la main ; sur les rives de la Mer Pulvérulente, où des géants amicaux troquent des blocs de granit contre des capes en laine à leur taille.

J'ai constaté que les agents dirigeant ces comptoirs marchands étaient les hommes et les femmes les plus endurcis et les plus indépendants parmi le personnel employé par les maisons marchandes. Ils troquent couramment avec les humains, demi-humains et humanoïdes les plus sauvages et féroces; ils apprécient de faire de longs voyages dans les terres désolées à la recherche de nouvelles marchandises et ils tirent un grand orgueil de leur style de vie difficile.



Malheureusement, la nécessité ordonne que les agents des avant-postes soient les membres les plus sacrifiables des maisons marchandes. Leur installation ne comporte guère plus qu'un entrepôt en brique crue construit à l'intérieur d'un mur de fortification. En général, la maison emploie un petit groupe de mercenaires pour le défendre et, parfois même un magicien et/ou un clerc, mais la situation isolée d'un avant-poste commande que de telles forces soient limitées au strict nécessaire. Les comptoirs marchands sont des cibles faciles pour les tribus de pillards et les monstres affamés. Il n'est nul besoin d'avoir de l'imagination pour comprendre qu'il n'est pas rare qu'une caravane de ravitaillement trouve l'avant-poste vers lequel elle voyage depuis plusieurs jours, démoli et ses habitants assassinés.

Les caravanes

Chaque maison marchande compte sur ses caravanes pour déplacer les marchandises entre les cités et pour ravitailler ses comptoirs marchands. Chaque maison a sa propre théorie sur la meilleure organisation d'une caravane, mais toutes souhaitent accomplir la même chose : déplacer une cargaison d'un lieu à un autre aussi rapidement que possible avec les chances les plus faibles d'être volé.

Certaines caravanes sont petites et rapides, comptant sur les véloces *kanks* pour les emporter avec leur cargaison loin de toute mauvaise passe. Si vous avez jamais la chance de monter dans une telle caravane, faites-le. Vous hésiterez peut-être au début à monter un insecte à six pattes de deux cents kilos, doté de pinces de la taille de vos jambes, mais vous découvrirez rapidement que ces gentilles bêtes sont d'excellentes montures. Même à leur rythme le plus lent, elles se déplacent comme le vent. Quand elles courent, vous pensez voler.

Les autres caravanes consistent en un seul chariot énorme et lent avec des flancs blindés, fournissant une défense quasi inexpugnable afin de décourager les attaques éventuelles. De tels chariots sont géné-



ralement tirés par une paire de *mekillot*, des lézards acariâtres de six tonnes avec une certaine propension à manger leurs maîtres. Excepté la force de mercenaires qui chevauche à l'extérieur, toute la caravane se trouve à l'intérieur du chariot : conducteurs, gardes, ravitaillement et cargaison. A première vue cela peut sembler une manière plus facile de voyager, car la seule chose qu'aient à faire les passagers est de se prélasser sur des fauteuils — mais je préfère marcher à pied de Balic à Urik. Les quartiers d'habitation sont chauds et étroits, le chariot entier sent l'humain et le demi-humain mal lavés et le voyage est interminable.

La plupart des caravanes prennent des passagers, mais la seule cargaison transportée est celle de leur propre maison marchande. Les maisons sont trop en compétition pour transporter la cargaison d'une autre ou pour confier la leur à la sécurité d'une autre.

Les caravanes sont menées par des capitaines astucieux, souvent d'anciens mercenaires ou soldats loués par la maison pour leurs talents militaires. Pour défendre la caravane, le chef loue individuellement des mercenaires ou sous-traite sa défense à un groupe de ces derniers. Du moment où la caravane quitte la porte d'une cité jusqu'à celui où elle entre dans une autre, les paroles du capitaine ont force de loi et désobéir à ses ordres revient à risquer l'exclusion ou la mort. Quoi que fasse le capitaine sur le chemin, seule une chose peut provoquer sa révocation par ses employeurs : abandonner la cargaison. Aussi longtemps qu'il amène les marchandises à leur destination, la maison suppose qu'il a bien fait son travail.

La hiérarchie

Dans la plupart des maison, il y a quatre catégories générale d'employés : les membres de la famille, les agents principaux, les agents et les contractuels.

Les **membres de la famille**, au sens large du terme, sont les propriétaires de la compagnie. Ils sont généralement basés au quartier général et supervisent les opérations administratives de la maison, comme la tenue de la comptabilité, les itinéraires des caravanes et la planification du développement. Ils sont également souvent dépêchés pour diriger des comptoirs de négoce dans des cités éloignées. Bien sûr, les relations d'un membre de la famille avec la maison ne peuvent être rompues que dans les cas de perte de confiance les plus graves.

Les **agents principaux** sont des employés de confiance de la maison et ont l'autorité pour conclure d'assez gros contrats au nom de celle-ci. Ils occupent des positions importantes nécessitant un bon nombre de talents, comme la direction de comptoirs de négoce, d'avant-postes ou la conduite de caravanes en tant que capitaines. Un agent principal occupe sa position à vie et peut même la transmettre à un fils ou à une fille digne de confiance — bien que le patriarche ou la matriarche ait l'option de remplacer des agents principaux incompétents qui ont obtenu leur position par voie d'héritage.

Il faut noter que bien que les agents d'avant-postes et les capitaines de caravane soient des agents principaux, ils transmettent rarement leur place à leurs enfants. Même s'ils survivent assez longtemps pour avoir une famille, les enfants sont généralement trop sages pour suivre les traces de leurs parents.

Les **agents ordinaires**, comme les principaux, sont généralement des employés à vie de la maison, mais ils peuvent être renvoyés par des agent principaux ou par des membres de la famille pour de justes motifs. Les agents ont généralement une autorité limitée pour conduire un type spécifique d'affaires.

Les **contractuels** sont les gens que la maison engage pour effectuer des tâches spécifiques. Les liens qui les unissent sont en général à court terme, bien que les contractuels s'étant bien comportés soient assurés de recevoir plus de travail de nature similaire dans le futur.

Le code marchand

Toutes les maisons marchandes adhèrent à un code strict d'éthique qui s'applique à tous leurs employés, des membres de la famille aux agents. Bien que ce code varie de maison en maison et qu'il reste habituellement secret, il n'est pas impossible de délier la langue d'un agent avec quelques chopes d'ale amicales.

De manière générale, j'ai constaté que tous les codes des maisons marchandes sont conçus pour promouvoir le commerce et garder la maison en dehors des troubles dus aux arkhontes et aux rois-sorciers. Ils comprennent généralement les indications suivantes :



1. Reconnaissance qu'en rejoignant une maison marchande, l'agent abandonne toute citoyenneté dans n'importe quelle cité et toute appartenance à n'importe quelle tribu.
2. Serment d'allégeance à la maison marchande prêté par tous les membres.
3. Promesse de travailler pour les meilleurs intérêts de la maison en contrepartie d'un salaire spécifié.
4. Promesse de négocier honnêtement de la même manière avec les étrangers, les amis et les ennemis.
5. Promesse de ne pas faire étalage de toute richesse gagnée par le fait d'être employé par la maison.
6. Promesse d'appliquer les lois de la cité dans laquelle se trouve l'agent et de ne rien faire qui puisse amener le courroux du roi-sorcier ou de ses agents sur la maison.
7. Promesse de coopérer avec d'autres marchands pour rendre la vie très coûteuse à n'importe quelle personne (cela signifie en général les arkhontes) qui emprisonne injustement, fait chanter ou harcèle autrement n'importe quel marchand.

Dans la plupart des maisons marchandes, une violation de ce code est une raison suffisante pour interrompre les relations avec n'importe quel agent, agent principal ou membre de la famille.

Les marchands elfes

De nombreuses tribus elfes enrichissent leur vie de nomades en devenant des marchands. En tant que coureurs infatigable et habitants du désert, ils sont bien adaptés à la vie de caravane, mais ils sont trop agités pour maintenir des quartiers généraux permanents.

La tribu sert plutôt en elle-même de quartier général, le chef jouant le rôle du patriarche. Le conseil consultatif du chef, composé d'un membre d'âge mûr de chaque famille, assume les fonctions administratives comme la tenue de la comptabilité, les archives des inventaires et la détermination des prix.

La plupart des tribus ne sont pas assez riches pour construire ou maintenir des comptoirs de négoce dans les cités. Elles louent plutôt des immeubles délabrés ou dressent des stands semi-permanents aux lisières du quartier commerçant. Ces souks, communément appelés le marché elfe, ont souvent à vendre des marchandises rares ou inhabituelles venues de tous les coins d'Athas.

Dans la plupart des cités, le marché elfe est un lieu de mauvaise réputation. A la différence des autres marchands, les elfes ne sont pas liés par des codes d'éthique. Les gens qui achètent à cet endroit supposent généralement qu'ils se rendent acquéreurs de marchandises volées ou de qualité inférieure. Le marché elfe est également la première source de marchandises interdites, comme les éléments de sorts et les autres équipements nécessaires à un magicien pour pratiquer son art.

Bien que les elfes vendent à tous sans poser de question, ils sont experts dans la détection de la présence d'arkhontes et d'agents du roi-sorcier (généralement en utilisant les psioniques). Quand un arkhonte passe par le marché elfe, je ne peux pas m'empêcher de m'étonner à chaque fois sur la vitesse à laquelle les marchandises interdites disparaissent devant lui et réapparaissent derrière.

En dépit de l'habileté des elfes à tromper (ou à fuir) les arkhontes, nombre d'entre eux ont été réduits en esclavage pour avoir vendu des marchandises interdites. Quand cela arrive, la plupart des elfes ne sont pas concernés. Ils attendent simplement la première opportunité pour s'échapper, puis courent dans le désert et rejoignent leur tribu. Si cela s'avère impossible, ils attendent le bon moment en essayant de flatter leurs maîtres pour se faire élever au rang d'artistes — ce qui à mon avis est la raison pour laquelle de nombreuses villas nobles sont décorées avec des peintures sans goût et des sculptures sans valeur.

La plupart des arkhontes ne l'admettent pas, mais les elfes restent rarement en captivité très longtemps. Leurs tribus sont extrêmement soudées, et elles ne pourraient penser laisser un de leurs membres en péril. Pour assurer la libération des membres même des rangs les plus inférieurs de la tribu, ils ont la réputation d'offrir des sommes très importantes (bien que je n'ai pas encore entendu qu'une quelconque tribu ait réellement payé une telle dette). Le plus souvent, ils aident simplement l'esclave à s'échapper et, si possible, assassinent l'arkhonte



accusateur, puis quittent la cité avec tous les membres de la tribu et la laissent à l'écart des routes de leurs caravanes pendant quelques années.

En général, une tribu reste dans une cité seulement pendant un mois. A moins qu'elle ne la quitte dans des circonstances suspectes, une poignée de ses membres reste en arrière pour mener des affaires dans le bazar. Ce groupe contient souvent un nombre considérable de voleurs qui emploient leurs talents pour compléter le stock de marchandises de valeur que la tribu vendra dans une autre cité.

Quand la tribu repasse — entre six mois et plusieurs années plus tard — ces elfes sont plus que prêts à quitter la cité et à revenir à une vie errante. Tout enfant demi-elfe qui aurait été conçu pendant cette période est laissé dans la cité, car il trouverait un mauvais accueil dans la tribu.

A l'extérieur de la cité, les tribus d'elfes marchands ne maintiennent pas de comptoirs de négoce. Elles mènent plutôt leurs affaires au fur et à mesure de leurs errances dans les déserts athasiens, s'arrêtant là pour faire paître les bêtes, ici pour troquer et n'importe où pour voler.

Dans la plupart des cultures, peu de visions provoquent autant d'agitation que celle d'une tribu elfe campant à proximité. Les prochains jours seront remplis d'amusements variés, de négociations difficiles et d'un écoulement réduit mais régulier de marchandises volées.

J'étais une fois avec une tribu elfe quand une autre tribu de la même race vint camper à proximité. Pendant la première nuit, ma tribu d'accueil organisa une soirée d'amusements dans le but d'attirer l'autre tribu loin de son campement. Pendant que leurs invités appréciaient la soirée, mes hôtes envoyèrent un groupe de voleurs pour piller leur camp. Ceux-ci firent la même chose la nuit suivante, reprenant non seulement les biens qui leur appartenaient, mais également une quantité considérable de ceux de mes hôtes (et des miens).

Ce va-et-vient continua pendant environ une semaine, les deux groupes devenant progressivement plus agressifs et plus licencieux à chacune nuit, jusqu'à ce que finalement les deux tribus clament avoir pris le dessus sur l'autre dans ce concours et prennent des chemins différents. Je ne sais pas qui a gagné ; je perdis une précieuse dague rouillée en acier et quatre pièces de cuivre, mais ma part du butin de ma tribu d'accueil était un brillant heaume en bronze !

De peur que quelqu'un fasse l'erreur de penser qu'il est facile de se joindre à une tribu elfe, je dois préciser les circonstances qui m'ont amené à me joindre à celle-ci. Avant d'être accepté comme un égal, j'ai voyagé avec la tribu pendant deux ans et j'ai sauvé tout seul la fille du chef, l'empêchant d'être mangée par une meute de sauvages thri-kreen. Mais l'expérience valait l'effort, les privations et le risque, et je n'aurai pas laissé passer une occasion pareille pour quoi que ce soit sur Athas.

Les caravanes elfes sont notoirement connues pour être légères et rapides. Les elfes préfèrent voyager à pied, emportant leurs possessions personnelles dans un sac suspendu sur leurs épaules. Les cargaisons sont transportées sur des kanks, les seules bêtes de somme capables de suivre un elfe s'il se met à courir à pleine vitesse. Lors de mon séjour avec les elfes, je chevauchais un kank chaque fois que nous étions sur la route.

Les pâtres nomades

Les pâtres vivent en groupes appelés douars. Chaque douar comprend environ une douzaine de famille qui errent ensemble dans le désert. Elles se déplacent de pâturage en pâturage, s'arrêtant partout où elles trouvent de l'eau et assez de fourrage pour nourrir leurs animaux. Quand il n'y a plus de fourrage, elles ramassent leurs affaires et s'en vont.

Il est impossible à un douar de compter plus d'une douzaine de familles. Il faut en effet plus d'une douzaine d'animaux pour entretenir chaque famille et chaque tribu a ainsi besoin d'environ cent quarante à cent cinquante bêtes pour survivre. Dans la plupart des régions d'Athas, c'est le plus grand nombre possible de bêtes qui peuvent paître sur un pâturage donné sans mourir de faim. Si plus d'une douzaine de familles essayent de vivre ensemble, il n'y aura pas assez de fourrage pour les animaux supplémentaires.

La plupart des pâtres comptent sur leurs troupeaux d'erdlus pour vivre. Les erdlus sont des oiseaux qui ne possèdent pas de plume et qui ne volent pas ; ils sont pourvus d'écailles feuilletées allant du rouge au gris. Un erdlu pèse autant qu'un homme à pleine maturité et est aussi haut qu'un elfe



de grande taille. Ils possèdent de puissants membres dégingandés qui se terminent par des pattes à quatre doigts dotées de griffes tranchantes comme des rasoirs. Ils peuvent courir à une vitesse importante sur des distances de plusieurs centaines de mètres. Leurs corps sont massifs et arrondis, avec une paire d'ailes sans utilité sur les flancs. Une petite tête ronde se juche sur leur long cou ophidien jaune. Elle est dotée d'un énorme bec triangulaire, qui est aussi bien adapté pour fouiller entre les épines, afin de saisir le fourrage à la racine, que pour percer le cœur d'un prédateur comme le ferait un fer de lance, ou encore pour attraper des reptiles inattentifs.

La première fois qu'un pâtre me demanda de partager l'un des horribles œufs de ces oiseaux, je refusai presque, imaginant que la coquille plissée et semblable à du cuir ne pouvait rien contenir de comestible. Je ne pouvais pas faire pire erreur ! Les œufs d'erdlus sont un met à ne pas manquer. Quand ils sont consommés crus, comme cela est la coutume quand la tribu est en déplacement, les "jaunes", qui sont rouges, ont un petit goût de gibier, rassasiant et revigorant. S'ils sont cuits, les blancs forment un cake spongieux avec un goût prononcé pas très éloigné du fromage aigre. Pour résumer, les œufs d'erdlu sont une excellente nourriture ; un homme peut survivre pendant des mois en ne mangeant rien d'autre et peut même vivre pendant environ une semaine sans eau en les gobant cru.

En plus de leurs œufs, les erdlus fournissent aux pâtres de nombreuses autres choses nécessaires à la survie dans le désert. Quand un oiseau devient trop vieux ou trop infirme pour voyager, sa chair remplit la marmite. Un des meilleurs couteaux que j'ai jamais possédé est une extrémité de griffe d'erdlu et les becs acérés de ces oiseaux font de bons fers de lance. Les pâtres ont depuis longtemps appris à faire une sorte d'armure légère avec les ailes écailleuses des oiseaux, tandis que les tendons de leurs longs cous font de bonnes cordes pour les arcs.

En considérant la valeur de même une seule de ces bêtes, il n'est pas étonnant que les humains, les



demi-humains et les créatures des contrées sauvages tiennent tous l'erdlu comme une proie appréciable. Les pâtres doivent garder leurs troupeaux jour et nuit, combattant ou fuyant un étalage effrayant de pillards, de voleurs et de monstres.

Comme vous pouvez vous y attendre, la plupart des pâtres sont des guerriers capables, mais même ces courageux combattants savent qu'il vaut mieux, autant que possible, éviter le combat. De ce fait, les pâtres ont tendance à être des hôtes aimables, sauf qu'ils interrogent leurs invités sans répit, tentant de savoir tout ce qu'ils peuvent au sujet de la localisation du Dragon, des tribus de pillards et de quoi que ce soit d'autre pouvant menacer leurs troupeaux.

Le douar est généralement conduit par le magicien de la tribu. Ce dernier est toujours un préservateur, jamais un profanateur, car les pâtres ont une haine profonde pour quiconque les prive de bons pâturages. Le membre le plus sage de chaque famille fait office de conseiller du chef, bien que le poids accordé à leurs opinions varie selon les tribus.

Les pâtres ont un respect profond et constant pour les druides et laissent toujours des offrandes de nourriture ainsi que d'autres dons quand ils passent par un endroit où ils savent qu'un druide réside. De même, les clercs sont sûrs de recevoir un accueil chaleureux dans une tribu de pâtres, car la magie cléricale peut être d'une grande utilité pour aider la tribu à défendre ses troupeaux. Mais les arkhontes survivent rarement à une visite dans un camp de nomades. Les pâtres ont un esprit indépendant et ils considèrent les servants des rois-sorciers comme des présages de corvées et d'esclavage.

Les pâtres elfes

De nombreuses tribus elfes se sont tournées vers le commerce, d'autres vers le pillage, mais les elfes sont par nature des nomades et des pâtres. Ils sont possédés par un esprit d'indépendance et d'aventure inégalé chez les membres de toute autre race athasienne. Cet esprit libre fait que les autres races considèrent les elfes comme fourbes et paresseux — ce qui, je l'admet, est plus ou moins vrai si vous vous placez du point de vue d'un honnête artisan ou d'un agent de maison marchande qui travaille dur.

Ce que les autres races n'arrivent pas à comprendre c'est que l'elfe préfèrerait vivre une vie courte et heureuse plutôt qu'une existence longue et morne. Les elfes se sont adaptés d'une manière unique aux rigueurs des terres désolées d'Athas : ils étreignent l'inéxorabilité de la mort et les difficultés, en ne faisant aucune tentative pour y échapper. Selon leur point de vue, le futur est triste et terrible — et ainsi on devrait tout faire pour apprécier la vie à l'instant présent !

C'est vrai que cette opinion rend les elfes notoirement indignes de confiance, mais seulement là où les étrangers sont concernés. Au sein de leurs propres tribus, ils suivent un strict code de l'honneur qui régit les libertés qu'ils peuvent ou ne peuvent pas prendre avec la propriété et les droits d'autrui. Bien sûr, ce code ne s'applique pas à ceux qui ne sont pas membres de la tribu (elfes ou autres) et on y attend des étrangers qu'ils veillent sur eux-mêmes.

Cette attitude conflictuelle généralisée se retrouve même dans le domaine de la cour faite aux femmes. Quand un jeune guerrier est prêt à se marier, il espionne les autres tribus, essayant de trouver une femme digne de lui. S'il en trouve une qui lui plaît, il se dissimule à l'extérieur du camp jusqu'à ce qu'une opportunité survienne pour qu'il puisse l'enlever. Si l'elfe a déjà approché la demoiselle et qu'elle a accepté d'être prise, elle rendra sans doute son attente moins longue et l'accompagnera en ne montrant qu'une résistance symbolique. Cependant, si la demoiselle ne souhaite pas accompagner le guerrier, l'attente de ce dernier peut être longue. Quand finalement il aura l'occasion de s'en emparer, elle peut même aller jusqu'à le tuer. Il faut également préciser que j'ai rencontré plusieurs femmes elfes qui, souhaitant rester dans leur propre tribu, ont volé de la même manière l'homme de leurs rêves.

Quel que soit le sexe de la victime, une fois qu'elle a été emmenée dans le camp du ravisseur, un messager est envoyé à l'ancienne tribu pour annoncer l'arrivée saine et sauve des nouveaux époux. L'enlevé(e) devient alors membre de la tribu de son conjoint et tous les liens avec l'ancienne sont rompus. Même si elle y revient, la victime de l'enlèvement sera considérée comme étrangère. Cela peut paraître une coutume cruelle, mais je doute que sans elle la plupart des mariages elfes durent plus de quelques semaines.

Les tribus elfes se distinguent des autres tribus de pâtres par d'autres manières que leurs coutumes culturelles. Les erdlus ne peuvent voyager sur de



longues distances au rythme rapide que les tribus elfes apprécient ; aussi préfèrent-ils plutôt élever des kanks. De manière générale, ces insectes géants sont du bétail inférieur — mais ils sont idéalement adaptés au tempérament et au style de vie des elfes.

Les kanks peuvent manger à peu près n'importe quoi, et leurs gardiens peuvent ainsi s'enfoncer très profondément dans les dures contrées sauvages et y rester plus longtemps que la plupart des autres pâtres. Vivant en essaim, les kanks s'organisent d'eux-mêmes en gardes redoutables, producteurs de nourriture et reines pondeuses, de telle manière que les elfes n'ont que peu de choses à faire pour élever ces animaux. Cela les laisse libres de se consacrer à leurs passe-temps favoris : banquets orgiaques et festivités violentes.

Il y a bien sûr quelques inconvénients. La seule nourriture que peut produire un kank est un épais miel vert sécrété par les producteurs de nourriture et stocké sous leurs abdomens dans des globes de la taille d'un melon. Si la tribu souhaite se déplacer, elle doit soit le faire très lentement (selon l'opinion des elfes) afin que les producteurs de nourriture puissent les conserver, soit enlever tous les globes de miel des abdomens des kanks. Si le miel de kank fournit une ration énergétique correcte, il ne faut pas en manger pendant deux ou trois semaines sans un complément de végétation comestible, sous peine de perdre du poids et de devenir faible, comme si vous mouriez d'inanition. De plus, la chair du kank est en elle-même non comestible — quand un kank est tué, sa chair commence à émettre une odeur si infecte que même un homme mourant de faim ne peut la manger.

En plus de son miel, la seule chose utile qu'un kank fournisse réside dans son armure chitineuse — pourvu qu'un elfe soit assez patient pour s'asseoir à l'extérieur du camp et utiliser du sable afin d'effacer l'odeur de la chair de l'insecte attachée à la carapace. En raison de ces défauts, les elfes sont obligés de passer plus de temps à chasser et à faire la cueillette que les membres des autres tribus. C'est quand la chasse est mauvaise ou qu'ils se trouvent dans un cruel besoin de quelque chose qu'ils n'ont pu obtenir par la cueillette, qu'ils doivent se détourner de leur style de vie libéré pour devenir des marchands ou des pillards.

Les tribus de pillards

Si je dis que les pillards sont les parasites du désert personne ne me contredira. Soit incapables soit trop paresseux pour gagner leur propre vie, ils se nourrissent et s'habillent en dépouillant les caravanes, les villages solitaires, les ermites et même les champs cultivés entourant les cités. Leurs tribus sont de taille variable, allant d'une douzaine d'individus à plusieurs centaines, selon le territoire sur lequel elles opèrent et ce qu'elles volent habituellement.

Bien que les pillards soient des vauriens et des assassins, ils ne sont pas fous. Ils ne s'attaquent pas à ceux qui ont une chance de résister et de gagner. Les tribus ne comptant pas plus d'une à deux douzaines de membres s'attaquent aux ermites et aux petits groupes de voyageurs. D'un autre côté, celles qui comprennent plusieurs centaines d'individus pillent les caravanes tandis que celles qui comptent plus d'un millier de membres mettent à sac les villages.

La plupart des pillards établissent leurs demeures dans un endroit délaissé quelconque, comme un amas rocheux ou une oasis secrète au milieu d'une plaine de sel. Bien sûr, les pillards tentent d'en dissimuler l'emplacement, mais l'isolement de leurs villages rend également difficile et couteux l'envoi d'une force pour les détruire. Cette tactique marche plus que bien ; je peux compter sur les doigts de ma main le nombre de tribus de pillards que je sais avoir été détruites par mesure de rétorsion prise contre leurs vols.

Les tribus de pillards choisissent généralement leurs chefs selon une hiérarchie dominée par la violence. Le plus dangereux de tous (souvent un profanateur) est le chef. Il choisit invariablement les membres les plus rudes et les plus redoutables de la tribu comme assistants, s'assurant leur loyauté par des récompenses et des traitements spéciaux. Les autres membres sont contrôlés par la menace de la force. Si le chef est un magicien, il tolère rarement la présence d'un autre magicien dans la tribu. Dans le cas contraire, un de ses assistants est généralement un profanateur qui garde jalousement sa position au sein de la tribu.

Les tribus-esclaves

Quand ils s'échappent, les esclaves trouvent généralement refuge dans un des nombreux villages d'esclaves (voir les **villages**) qui parsèment Athas. En général, ces villages servent de base à des tribus de pillards, car les esclaves possèdent rarement les compétences nécessaires pour survivre dans le désert.

Bien que les tribus-esclaves ne soient pas moins féroces ou destructrices que les autres de la même catégorie, elles tendent à laisser tranquille les autres villages, les ermites et les petits groupes de voyageurs. Leur attention est dirigée contre les cités-Etats elles-mêmes et contre les caravanes transportant des marchandises entre ces mêmes cités. A cet égard, nous pouvons excuser leur violence, car c'est quasiment toujours la nature d'une guerre entreprise contre ses anciens maîtres. En fait, des tribus-esclaves sont connues pour avoir attaqué des caravanes et des expéditions d'arkhontes en prenant de grands risques — même quand il n'y avait pas d'incitation économique !

Les tribus-esclaves se distinguent des autres tribus de pillards de plusieurs manières importantes. Il y a en premier lieu le traitement spécial qu'elles donnent aux autres esclaves. Seuls les ex-esclaves peuvent rejoindre la tribu, et quand une de celles-ci attaque une caravane, sa première priorité est de libérer tous les esclaves qui s'y trouvent. Au pire, ces esclaves se verront donner la direction de l'oasis sûre la plus proche et assez de nourriture et d'eau pour l'atteindre. Mais la tribu leur offre le plus souvent de la rejoindre.

En deuxième lieu, les esclaves éprouvent une suspicion innée envers le pouvoir que peut posséder un magicien, et ils ne permettent donc jamais à l'un de ceux-ci de devenir un de leurs commandants. Leurs chefs sont plutôt des ex-soldats, des esclaves et parfois des gladiateurs.

Enfin, si la plupart des tribus de pillards sont naturellement composées de membres d'une race particulière, les tribus-esclaves tendent à avoir une diversité raciale plus importante. Dans chaque cité, des individus de nombreuses races différentes sont réduits en esclavage. Cette diversité se retrouve dans des proportions comparables chez ceux qui s'échappent et qui trouvent refuge dans les villages d'esclaves, et ainsi il n'est donc pas surprenant de découvrir que la plupart des tribus-esclaves sont composées d'une large variété de races.

Les tribus de géants

Des clans de géants habitent les diverses îles de la Mer Pulvérulente, en particulier celles de l'Estuaire de la Langue Fourchue. Périodiquement, un groupe d'entre eux accoste la rive pour piller les champs entourant une cité ou pour mettre à sac quelque village infortuné. Une fois que le raid est achevé, ils retraversent pour s'en retourner vers leurs demeures insulaires, rassurés par le fait de savoir qu'ils ne peuvent être suivis.

Heureusement, les géants ne sont pas de si mauvaises gens quand ils n'écrasent pas votre maison et ils peuvent être très bavards. Du peu que j'en ai vu, il apparait que ce ne sont pas par nature des pillards, la plupart d'entre eux élevant de petits troupeaux d'erdlus et de kanks. Ils vivent dans d'énormes huttes de pierre en forme de ruche ; comprenant une pièce unique avec des lits et des bas-flancs pour s'asseoir le long des murs. Un foyer pour cuisiner et un plan de travail pour la nourriture sont situés au milieu de la pièce, en-dessous d'un trou ménagé dans le toit de la hutte pour que la fumée s'échappe. Les habitudes en matière de ménage varient en fonction des individus ; certaines huttes sont méticuleusement propres, d'autres sont si encombrées de projets à moitié achevés que même une petite-personne peut difficilement trouver une place où s'asseoir.

Je dois vous avertir, à titre moral, qu'il y a deux choses à ne pas faire à proximité d'un géant.

D'une part, ne supposez jamais qu'un géant va vous attaquer juste parce que vous le voyez. Quand ils viennent sur les rives, ils ont généralement un but spécifique à l'esprit et ne gêneront pas quelqu'un qui ne se trouve pas sur leur chemin. Mais rien ne les met plus en colère que d'être attaqués uniquement parce qu'on pense qu'ils vont provoquer des incidents.

D'autre part ne visitez jamais l'île d'un géant sans y avoir été invité. Ils constituent une race très polie dont les membres ne songeraient pas à visiter votre maison sans y avoir été invités, à moins qu'ils ne tentent de voler quelque chose. La plupart des géants supposent que vous vous comporterez selon des principes similaires.



Les tribus thri-kreen

La plupart des clans de thri-kreen sont des groupes de chasseurs (voir les **clans de chasseurs-cueilleurs**), mais occasionnellement ils assaillent des caravanes et des villages, rôdent aux abords des cités et attaquent les esclaves des fermes. Quand ils se mettent à attaquer d'autres races intelligentes, ils traversent la ligne ténue séparant la chasse du pillage.

Le fait qu'ils n'aient jamais besoin de dormir et qu'ils restent dans un état d'activité plus ou moins constant rend les thri-kreen particulièrement dangereux. Quand ils commencent à traquer une caravane, ils la dépassent rapidement puis l'attaquent sans un moment de répit. S'ils pillent un village, leur nature infatigable ne les rend pas moins menaçant ; après deux ou trois jours de harcèlement constant, même les défenseurs les plus courageux sont réduits à l'état de pelotes de nerfs frémissants.

Le plus souvent, les pillards thri-kreen sont plus intéressés par la nourriture que par les biens. Ils mangent ou emportent toute créature vivante, mais prennent rarement quelque chose qui ne leur est pas d'une utilité immédiate. J'ai jadis croisé la route d'une bande de charognards humains qui avait l'habitude de suivre une meute de pillards thri-kreen et de collecter le butin que ces derniers laissaient. Six mois plus tard, je les rencontrai de nouveau — ils avaient toujours le butin qu'ils avaient collecté, mais avaient été eux-mêmes les victimes des thri-kreen.

Les thri-kreen sont intelligents et il est ainsi possible d'approcher leur campement et d'engager une conversation sans devenir un repas. Mais c'est un risque que j'ai choisi personnellement d'éviter. Même un thri-kreen solitaire tend à être fourbe et indigne de confiance et je ne peux imaginer faire confiance à un groupe de ces créatures.

Les tribus de petites-gens

Bien qu'ils soient normalement de simples chasseurs-cueilleurs (voir les **villages** et les **clans de chasseurs-cueilleurs**), les petites-gens descendent occasionnellement des montagnes à la recherche de dons pour leur chef. En général, ces tribus ont reçu ce genre de tâche en guise de punition pour un crime qu'elles ont commis contre une autre tribu ou contre le chef. Les petites-gens ont une conception sommaire de la propriété et ils considèrent toute chose qui se déplace comme un repas potentiel. Il est donc difficile de les considérer sous le même angle que des pillards normaux — leur concept du bien et du mal est si différent du nôtre qu'il est absurde de les juger selon les mêmes principes moraux.

Mais cela ne change en rien les effets de leurs actions. Les membres d'une tribu de petites-gens se faufileront vers une caravane, un village, ou parfois même une cité, alors que tout le monde dort, et prendront tout ce qu'ils peuvent porter dans leurs mains — biens, animaux et gens. Les animaux (et parfois les gens) sont mangés immédiatement, mais ils tentent généralement de prendre des prisonniers et de ramener les objets volés à leur village pour en faire cadeau à leur chef.

De tels groupes de pillards sont menés par le chef normal du clan, souvent un psioniste assez puissant. S'il s'avère trop difficile pour le groupe de voler ce qu'il désire la première nuit de l'attaque, le psioniste tente généralement d'utiliser ses talents pour aider le clan à s'échapper. Ils reviennent la nuit suivante avec un plan d'attaque différent et, s'ils n'y arrivent pas, recommencent la nuit suivante, puis encore la nuit d'après, etc. Ils ne reviendront pas chez eux tant qu'ils n'auront pas volé ce qu'ils souhaitent, ou jusqu'à ce que le groupe entier soit détruit.

Il y a deux autres détails spécifiques au sujet des groupes de pillards petites-gens. D'une part, personne, pas même eux, ne peut dire après quoi sont les pillards. Ils commencent simplement à prendre les choses, jusqu'à ce que leur chef déclare qu'ils sont en possession de ce pourquoi ils sont venus, c'est-à-dire un objet d'une magnificence convenant à leur chef. Cela peut être un objet aussi courant qu'une selle de kank, ou quelque chose d'aussi exotique qu'un fourreau d'épée magique orné de joyaux. D'autre part, quand un pillard petit-homme est capturé vivant, il refuse de manger ou de boire, tentant de se suicider par inanition. Mais il ne tente pas de s'échapper ou de tuer ceux qui l'ont capturé, car il voit cette capture comme un sacrifice au chef de son clan.

Les tribus elfes

Les tribus de pillards elfes sont des tribus marchandes ou nomades qui ont été réduites à la rapine

afin de survivre. La cause de cette transformation est presque toujours un désastre quelconque qui les a privées de leurs moyens de subsistance habituels, comme la perte d'une importante cargaison de miel de kank. Souvent, la tribu revient à son ancien mode de vie dès qu'elle a récupéré, aussi n'est-il pas rare pour un groupe d'elfes, d'être pillards une année et marchands la suivante.

Les attaques des pillards elfes sont rarement aussi sanglantes que celles des autres groupes. En général, ils arrangent une diversion quelconque, comme une poursuite ou un feu, puis se faufilent dans le camp pour voler. Si la tribu est anciennement une tribu marchande, sa plus grande priorité sera les biens ; si elle était auparavant une tribu de pâtres, ses membres auront généralement le plus grand désir de prendre des kanks. Une fois qu'ils ont terminé, les elfes comptent sur leur grande vitesse pour fuir, ne s'arrêtant que pour détruire tout moyen utilisable par leurs victimes pour les rattraper (comme des kanks). Bien qu'ils volent tout ce qui est visible, les elfes ne sont pas des meurtriers. Ils attaquent rarement n'importe qui sauf ceux qui se tiennent entre eux et le butin pour lequel ils sont venus.

Pour plus d'informations sur les elfes, voyez les **pâtres nomades** et les **maisons marchandes dynastiques.**

Les clans de chasseurs-cueilleurs

Les clans de chasseurs-cueilleurs sont de petits groupes qui vivent en chassant des animaux carnés et en cherchant des plantes comestibles. Ils sont habituellement de taille réduite, comprenant entre dix et cinquante individus. Ils consacrent leur temps libre à fabriquer des armes, des vêtements et des abris ; autrement ils sont généralement en train de pister des animaux ou de chercher des plantes comestibles.

Leur style de vie est le plus primitif existant sur Athas, mais également le plus libre. Ils errent à travers les grandes étendues d'Athas sans se préoccuper des frontières politiques, suivant le gibier là où il les mène. Même si leurs vies sont dures et courtes, tout ce qu'ils font, ils le font pour eux-mêmes. Si un chasseur n'a pas faim, il ne chasse pas ; s'il a déjà un bon arc et des flèches en abondance, il n'en fait pas d'autre ; si sa famille dispose d'une bonne tente pour se protéger la nuit, il n'en dressera pas une autre.

La plupart des clans de chasseurs-cueilleurs sont constitués de thri-kreen ou de petites-gens, bien que de petits groupes d'autres races mènent également ce genre d'existence. Les humains semblent manquer de la résistance nécessaire pour endurer ce style de vie dans les contrées désolées et rigoureuses du désert ; dans tous mes voyages, je n'ai jamais vu un seul clan de chasseurs-cueilleurs humains.

Les thri-kreen

Les thri-kreen sont nés pour chasser. Ils vivent dans le désert en hardes pouvant compter jusqu'à vingt-cinq individus, toujours à la recherche de proies fraîches. Dans les rares occasions où ils ne sont pas en train de chasser, les thri-kreen fabriquent des armes. Ils ne dorment jamais et s'arrêtent rarement pour se reposer. A la différence de la plupart des autres clans de chasseurs, ils ne s'encombrent pas d'abris ou d'autres possessions, ne prenant avec eux que ce qu'ils peuvent transporter avec leurs propres mandibules. Les hardes de thri-kreen ne chassent pas généralement les autres créatures intelligentes (à part un elfe occasionnel) à moins qu'elles ne se soient tournées vers le pillage pour survivre.

La harde thri-kreen est organisée selon des rapports stricts de domination. Le membre le plus agressif et le plus solide est le chef. Le second membre le plus agressif et le plus solide vient en deuxième dans la hiérarchie, etc. Dès qu'il y a une dispute concernant cette hiérarchie, les deux adversaires s'affrontent jusqu'à ce que l'un d'entre eux abandonne ou meurt. Après le combat, il n'y a plus aucune mésentente entre eux ; une fois le problème de domination résolu, ils retournent à leurs affaires avec la total assurance de savoir où ils se tiennent exactement dans la harde.

Cet instinct grégaire peut les rendre les apparemment belliqueux et procéduriers, quoiqu'étrangement loyaux, aux yeux des autres races. L'instinct grégaire des thri-kreen est si fort que quand un seul d'entre eux est membre d'un groupe comportant d'autres races ; il tente d'établir des rapports de domination. Il tente instinctivement de brutaliser les autres membres de la "harde". S'ils le laissent se comporter ainsi, le thri-kreen s'imagine qu'il est le chef de la "harde" ; si quelqu'un l'affronte et le défait dans un défi centré sur des prouesses physiques, le thri-kreen accepte une place inférieure dans l'ordre de domination et fera tout ce que dira son supérieur.



Une fois qu'il s'est joint à un groupe, le thri-kreen est d'une loyauté constante — à moins que deux membres ou plus se liguent contre lui dans une lutte de domination. Si cela arrive, le thri-kreen suppose que les autres membres tentent de le tuer et les quitte à la première opportunité.

Les petites-gens

Les petites-gens sauvages vivent dans la forêt située le long de la Cordillère. Chaque clan, qui compte entre trente et soixante-quinze individus, chasse et fait la cueillette dans une zone strictement définie de cinq cents à huit cents kilomètres carrés. C'est une zone qui normalement devrait être trop petite pour entretenir une population aussi nombreuse, mais la lisière de la forêt est une région inhabituellement fournie en vie animale et végétale.

Les clans de petites-gens font attention de ne pas traverser leurs territoires mutuels. Cela provoquerait des rancunes, peut-être même un combat. S'il y a une chose que les petites-gens essayent de ne jamais faire c'est de s'offenser les uns les autres. Ils ont appris qu'en respectant les droits et la propriété de chaque clan, tous apprécieront des vies plus longues et plus heureuses (peut-être que les rois-sorciers devraient prendre une leçon de ces sauvages).

Quand un désastre quelconque s'abat sur un clan, ses membres n'ont pas besoin d'en voler un autre. Ceux qui sont dans le besoin se déplacent simplement (ou envoient un messager) voir leur chef (voir les **villages**) avec leur requête. En supposant que ce besoin soit fondé, le chef soit envoie son soutien, soit fait appel à d'autres clans vassaux pour aider celui qui a besoin d'aide. Cette coutume s'applique même entre chefs ; si l'un d'entre eux fait face à un problème qu'il ne peut traiter, ses frères sont liés par l'honneur et l'aideront de toutes les manières possibles. En raison de cette coutume, qui est si profondément ancrée dans l'esprit des petites-gens qu'elle est très proche de l'instinct, chaque clan réalise que ce ne sera jamais à son avantage de combattre un autre clan de petites-gens.

Malheureusement pour nous, cette éthique ne s'applique qu'entre petites-gens. Ils considèrent toute autre créature (y compris les races intelligentes) comme un gibier assez bon pour la cuisine — ou, s'il y a trop d'intrus à capturer, assez bon pour leurs rapines. Les humains et les demi-humains capturés sont considérés comme des mets délicats et sont généralement rapportés au chef comme offrandes, quoique certains clans mangent leurs proies sur le champ — particulièrement si la chasse n'a pas été bonne depuis longtemps.

Quand ils sont loin des leurs, les petites-gens sont prudents et circonspects. J'ai demandé un jour à un petit-homme la raison à cela. Il me lança un regard vindicatif, puis répondit sérieusement : "Je sais quoi vous avoir en tête : petit-homme, petite viande. Mais casse-croûte quand même un jour !" Bien sûr, j'essayai d'expliquer que ce n'était pas une pratique courante chez les humains que de manger leurs invités, mais mon petit ami refusa de le croire. Il maintint fermement qu'à l'heure des repas la seule race à laquelle il puisse faire confiance est la sienne.

Les ermites

Les ermites viennent de toutes les races et de toutes les origines. Ils vivent seuls dans des endroits délaissés loin de toute société permanente humaine ou demi-humaine, par choix personnel ou parce qu'ils sont des parias. La plupart d'entre eux survivent grâce à une combinaison de cueillette et d'élevage, bien que certains soient également des chasseurs. Les ermites sont rarement des nomades, car même le lopin le plus désolé d'Athas peut satisfaire aux besoins d'un homme solitaire, pourvu qu'il soit compétent en matière de survie dans le désert et qu'il ne soit pas délicat sur sa nourriture.

Habituellement, les ermites vivent près d'une source d'eau, mais leurs demeures ne sont pas faciles ou évidentes à trouver. Sur Athas, l'eau attire les visiteurs — humains, demi-humains, et autres — et il n'est donc pas toujours sûr pour un individu solitaire de révéler sa présence. De ce fait, la plupart des ermites se créent beaucoup de soucis pour garder leur demeure secrète.

Occasionnellement, si vous n'avez pas l'air dangereux et si l'ermite est un paria et non un reclus volontaire, il se montrera et essayera d'engager la conversation avec vous. Dans de tels cas, ne soyez pas déconcerté par la conversation décousue de l'ermite excité et gardez à l'esprit que bien qu'il puisse dire quelque chose d'offensant pour vous dans le cours de son discours et qu'il ne vous laisse jamais parler, cela ne signifie en aucun cas qu'il veut vous

blesser. La plupart des ermites ont simplement oublié les règles de base de la conversation.

Certains ermites sont fous et dangereux. Si vous regardez avec attention quand vous approchez d'un trou d'eau apparemment abandonné, vous pourrez facilement voir un signe révélateur : un squelette ici, un morceau d'armure délaissé là, un chariot abandonné encore ailleurs. En général, l'ermite craint que les visiteurs de son trou d'eau tentent de le blesser, ou croit qu'ils vont le voler. De tels ermites affrontent rarement les offenseurs directement. Même s'ils sont fous, ils ne sont pas stupides et ils réalisent que combattre des créatures assoiffées supérieures en nombre n'est pas une bonne idée. Ils essayent plutôt de prendre les visiteurs inattentifs par surprise, par exemple quand ils ont fait un camp et qu'ils vont dormir.

Bien sûr, il y a autant de raisons pour une personne de vivre seule qu'il y a d'ermite, mais j'ai trouvé deux types d'ermites qui sont assez courants — du moins en terme d'érémitisme.

Les maîtres psionistes

Ceux qui ont réellement maîtrisé l'art des psioniques deviennent souvent assez connus. Ils sont constamment assiégés par de soi-disants étudiants ou par des adversaires qui voudraient prouver leur valeur en battant un maître réputé.

Les maîtres psionistes acceptent souvent le rôle de professeur (car ils exigent des prix exorbitant en retour de leur savoir) et traitent rapidement les jeunes parvenus. Mais, quand ces choses deviennent trop courantes, le maître psioniste estime que la poursuite du développement de ses propres capacités a atteint un pallier. Il doit passer la plupart de son temps à enseigner à ses élèves les bases de l'art et à affronter des séries apparemment sans fin de psychismes de second rang avec des illusions de grandeur, le privant de la somme gigantesque de temps nécessaire à ses propres méditations.

A ce moment de nombreux maîtres psionistes consacrés laissent leur école dans les mains de disciples de confiance, ou abandonnent tout, et fuient dans le désert. Le maître cherche un trou d'eau quelconque inconnu ou rarement utilisé et érige une petite place-forte. Il s'enferme à l'intérieur de celle-ci et continue les médiations dans la paix qu'il ne pouvait trouver dans la cité.







En général, quelques étudiants dévoués accompagnent le maître pour lui servir de gardes et de serviteurs, et il n'est donc pas un ermite au sens propre. Cependant, un homme entouré par des gardes et plongé dans une transe pendant plusieurs jours est aussi seul que s'il s'asseyait au sommet d'une montagne avec personne à moins de cent kilomètres. Quiconque dérangeant un maître psioniste dans une telle condition réalise rapidement qu'il a commis une erreur. Une fois, j'ai rencontré une tribu brisée d'elfes errant sans but dans le désert. Perdus et sans provision, ils n'avaient manifestement aucun espoir de survivre plus de quelques jours. J'appris plus tard qu'ils avaient fait l'erreur de déranger la transe d'un maître pendant qu'ils tentaient de voler sa maison.

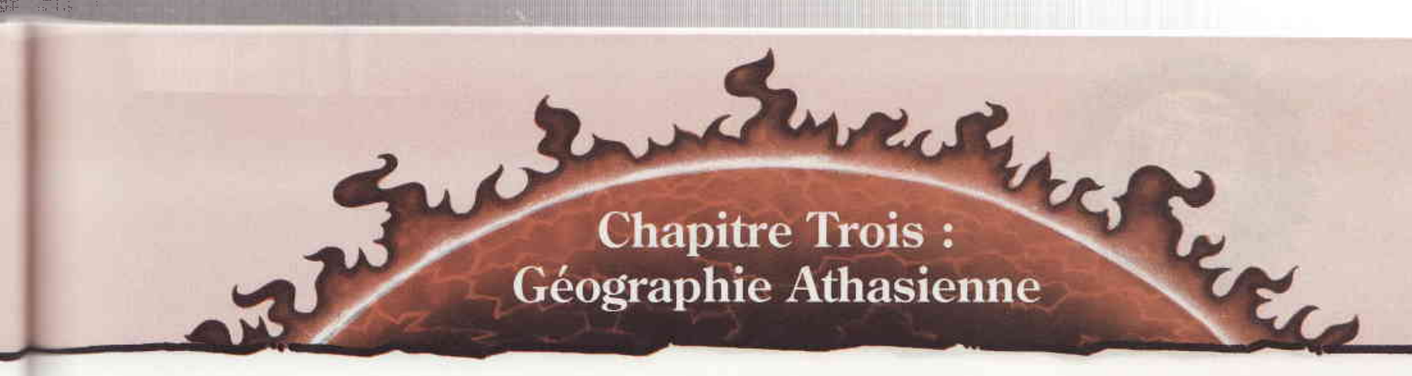
Les druides

Les druides sont des prêtres indépendants qui vénèrent les divers esprits de la nature et s'allient avec eux. Ils servent de gardiens à l'élément de terrain qu'ils adorent (comme une oasis particulière, une formation rocheuse inhabituelle, une rare étendue de prairie, etc.). En retour, les esprits de la vie donnent aux druides leurs pouvoirs magiques.

Un druide doit manifestement être proche du territoire qu'il protège (ce territoire est appelé sa réserve) afin de remplir ses obligations. En général cela signifie qu'il réside dans l'isolement en un lieu désolé du désert, vivant de la nature et de la grâce de l'esprit qu'il adore.

La plupart des druides ont une relation si étroite avec leur réserve qu'ils ne désirent aucun contact avec n'importe quel étranger croisant leur chemin. Ils observent simplement de loin les visiteurs, ne révélant leur présence que si le groupe comprend un profanateur, ou s'il fait quelque chose qui profane l'élément de terrain particulier associé à l'esprit qu'ils adorent. S'ils révèlent leur présence c'est toujours pour attaquer. Ils utiliseront leurs pouvoirs pour tuer ou chasser les profanateurs et ceux qui ne respectent pas la nature.

Heureusement, les druides ne considèrent pas un usage normal de leur terre comme une profanation. Les rares qui ont parlé avec moi m'ont exprimé la croyance ferme que la nature est pour l'usage de tous, animaux et races intelligentes. Ils prétendent qu'ils n'utilisent jamais leurs pouvoirs sauf pour sauvegarder leur réserve des abus.



La plus grande partie d'Athas est une contrée sauvage désertique, mais cela ne signifie pas que le paysage soit monotone, loin de là. Sur chaque colline, derrière chaque dune, le terrain est plus formidable, plus spectaculaire, plus beau, que tout ce que vous avez déjà vu. Dans mes voyages, j'ai été subjugué par la formidable ampleur de ce pays, intimidé pas sa brutalité indifférente et même dépassé par la puissance illimitée de ses éléments mais je ne me suis jamais ennuyé.

C'est au-delà de mes modestes capacités de géographe que de communiquer toute la grandeur et la majesté d'Athas. Je peux narrer les tempêtes soufflant sur la Mer Pulvérulente, la vue d'un mur de poussière nacrée s'élevant à trois mille mètres dans les airs, puis redescendant sur la rive comme une montagne qui s'écraserait sur vous. Je peux dire que respirer les vapeurs des Grottes Jaunes fait perdre ses facultés mentales dans un nuage euphorique, ou décrire le mal au cœur ressenti lors de la descente des pentes noires et vitreuses de la Couronne Fumante. Je peux vous terrifier avec des histoires de créatures traquées dans la forêt par des petites-gens affamés, et je peux peut-être même irriter vos yeux en décrivant ce que c'est que de traverser une plaine salée sous le vent. Mais tout ce que vous en saurez sera ce que j'en dis, et mes mots ne pourront jamais faire justice à ce pays magnifique.

Il y a des centaines de types différents de terrain sur Athas, depuis les plaines de cailloux balayées par les vents jusqu'aux canyons tortueux des amas rocheux, en passant par les sables brillants et les champs désordonnés de rochers. Malheureusement, ils est impossible de décrire en détail la géographie de tous ces lieux, au moins au cours des jours qu'il me reste à vivre. Je décrirai plutôt ce que j'ai appris au sujet des quatre terrains principaux d'Athas : la **Mer Pulvérulente**, les **Plateaux**, la **Cordillère** et les **Hinterlands**. Armé de ces informations, vous devriez voir Athas par vous-même. Peut-être est-ce comme cela devrait être ; chaque personne doit trouver sa propre voie à travers les splendides déserts de notre monde.

La Mer Pulvérulente

Au centre des terres inhabitées d'Athas, se trouve un énorme bassin submergé, nommé la Mer Pulvérulente. Cette région est remplie de minuscules particules de poussière et d'alluvions que le vent a charrié dans cette vaste dépression pendant des milliers d'années : la pulvre.

J'ai rencontré des voyageurs qui prétendent que la Mer Pulvérulente était jadis une mer d'eau. Aussi improbable que cela puisse paraître, la théorie ne devrait pas être totalement écartée. Il y a, après tout, certaines similitudes entre la Mer Pulvérulente et une étendue d'eau : elles sont toutes deux planes, elles remplissent les régions de basse altitude et les objets lourds coulent dans les deux. Bien qu'il me semble improbable que l'eau se soit transformée d'elle-même en poussière, il est concevable que ce bassin fut jadis rempli de liquide au lieu de poussière.

Par temps clair, ce qui est si rare que l'on pourrait dire quasiment jamais, la Mer Pulvérulente ressemble à une plaine sans fin de poudre nacrée. Parfois, elle est aussi plane qu'une table et il vous semble que vous pourriez voir nettement l'autre côté du monde. Plus souvent, la poussière a été brassée en dunes étoilée ou amoncelée en une houle massive. Certains jours, quand la pulvre prend la forme de crêtes parallèles ressemblant à des vagues, la mer ressemble à un lac gris infini, gelé au moment où toutes les lames sont à leur sommet.

Mais, habituellement, la Mer Pulvérulente n'est même pas visible. La brise la plus légère lève un manteau argenté de poussière qui s'accroche à la surface comme un brouillard. Il devient impossible de dire où l'air chargé de poussière se termine et où le lit de pulvre s'achève. La mer prend l'aspect d'une lande sans fin, la poussière tourbillonnante s'élevant de sa surface comme des vapeurs chargées de cendres, obscurcissant votre vision des choses, aussi proches que lointaines.

Quand le vent souffle plus fort, comme il le fait souvent, la Mer Pulvérulente devient un bouillant nuage de poussière, les rives teintées de la lumière cramoisie du soleil et le centre aussi sombre que le cœur d'un dragon. Un homme se tenant un tel jour près de la mer ne peut pas voir à plus de quelques pas dans n'importe quelle direction. La poussière recouvre ses vêtements, son visage, l'intérieur de son nez et même, apparemment ses poumons. Il ne peut voir le sol ou le ciel et, quand il marche, ses pieds traînent dans plusieurs centimètres de poussière



épaisse. Il est désorienté et perdu, et cela devient pour lui chose facile que d'errer dans la mer elle-même. Parfois il disparait pour toujours.

Pendant les jours de tempêtes, le rugissement du vent sur la mer ressemble à un cri de mekillot. Si vous êtes à moins de quatre-vingt kilomètres de la Mer Pulvérulente, il n'y a rien d'autre à faire que de se mettre à l'abri et d'attendre. Il y a des journées où la pulvre s'élève à des centaines de mètres dans les airs, arrêtant la lumière du soleil et transformant le jour en nuit. La poussière est si épaisse que respirer sans un tissu devant le nez et la bouche revient à s'étouffer, et que rester à découvert plus de quelques minutes vous enfouit sous un tas de poudre grise.

Le vent peut souffler pendant seulement quelques heures durant de telles tempêtes, mais la pulvre peut rester en suspension dans l'air longtemps après qu'il se soit arrêté. Cela peut prendre un jour ou plus avant qu'elle ne se soit redéposée en quantité suffisante pour pouvoir voyager de nouveau, et plus d'une semaine pour que le halo ait totalement disparu du ciel.

Mais, même quand le vent ne souffle pas, la Mer Pulvérulente est loin d'être un lieu hospitalier. La poussière est trop légère pour qu'un homme puisse marcher dessus, et trop profonde pour que n'importe quel homme puisse passer à gué. Quiconque essayant de le faire coule invariablement et est perdu. Il subit une mort terrible, suffocant alors que ses poumons se remplissent de poussière grise.

Comme on peut l'imaginer, les difficultés de voyage ont un effet dissuasif sur les explorations de la Mer Pulvérulente — bien qu'il y en ait bien sûr qui ont essayé. Je ne fais pas partie de ces fous, et je dois donc admettre que le peu que j'ai appris sur cette région, au-delà de ma propre expérience des rives, vient de récits de deuxième et de troisième main. Il peut bien sûr y avoir des erreurs dans ce qui suit, aussi soyez prévenu que je ne prend aucune responsabilité sur n'importe lequel des conseils donnés pour voyager dans cette région.

Les moyens de transports

Pour autant que je sache, il n'y a que quelques moyens fréquemment utilisés pour traverser la Mer Pulvérulente : voler au-dessus, patauger dedans ou léviter par dessus. Il y en a d'autres, employés de temps en temps, et certainement de nouveaux qui seront trouvés dans le futur, mais à ce jour, ils restent les principales options offertes aux "pulvriers".

Voler

Le vol est la moins dangereuse de ces méthodes de voyage, car on évite les dangers de la mer elle-même en se déplaçant au-dessus. Cette méthode offre également le luxe d'augmenter la distance à laquelle on peut voir les dangers, comme les tempêtes en approche ou les prédateurs volants. Malheureusement cette option n'est pas disponible pour la plupart des humains et demi-humains car ils n'ont pas d'ailes. De plus, si votre moyen de voler vous lâche, les sables s'étendant en dessous attendent de vous consumer quand vous y tomberez.

Il est bien sûr possible d'utiliser le vol magique ou psionique, mais le nombre de gens nantis de ces capacités est plutôt limité. Ceux qui choisissent de voler sur la Mer Pulvérulente devraient être bien sûrs qu'ils vont atteindre leur destination avec une bonne marge d'avance. Comme il a été dit plus haut, si leur capacité échoue quand ils sont au dessus de la Mer Pulvérulente, ils tomberont dans la poussière et couleront comme des pierres.

Patauger

Le passage à gué est habituellement employé uniquement près de la rive, car la poussière est trop profonde dans la plupart des régions de la mer pour les humains et les demi-humains, ne leur permettant pas d'avoir pied. Au mieux c'est un procédé lent et pénible, car le voyageur doit utiliser une perche pour sonder le lit de la mer devant lui — ou risquer de tomber dans un trou invisible — et se déplacer dans la pulvre peut être assez fatiguant.

Quand quelqu'un met le pied dans l'une des nombreuses fosses qui parsèment le fond de la mer, il disparaît simplement — à moins qu'il ne soit accompagné d'amis qui ont une méthode quelconque pour le retrouver, comme une corde attachée autour de sa taille. Il semble que de telles victimes infortunées suffoquent quatre minutes après qu'elles aient disparu, car j'ai entendu de nombreux récits de sauveteurs retrouvant leur compagnon mort cinq ou six minutes après sa disparition de la surface.

Il faut également noter que plus la taille de la créature est grande, plus celle-ci peut aller loin dans

la Mer Pulvérulente. Je pense bien sûr aux géants — en particulier à ceux qui ont établi leurs demeures sur des îles de l'Estuaire de la Langue Fourchue. Ils ont définis des chemins qui leur permettent de traverser à gué entre les îles et la terre ferme, à la grande consternation des nobles dont ils pillent les champs de céréales.

J'ai longuement parlé avec plusieurs géants au sujet de la nature de leurs chemins. De ce que je peux en dire, il semble qu'à une profondeur de quatre mètres cinquante, la poussière soit suffisamment comprimée pour supporter un certain poids. En marchant avec précaution sur les mêmes zones génération après génération, les géants ont compressée la pulvre et créé une sorte de piste en dessous de la poussière, à une profondeur d'environ trois mètres soixante.

Je devrais ajouter que de nombreux clercs avancés qui adorent le plan élémentaire de la terre ont développé la capacité de traverser la pierre, la terre, le sable, etc., comme s'ils passaient dans de l'air. Cette capacité s'applique bien sûr dans la Mer Pulvérulente, mais le clerc doit faire attention à ne pas se retrouver quelque part dans la poussière quand son pouvoir surnaturel s'achève. Si cela devait arriver, il suffoquerait sans doute comme tous les autres.

Certains humains emploient diverses techniques pour marcher dans la Mer Pulvérulente comme le font les géants. Je connais au moins un lieu où un village va commercer avec les géants d'une île en marchant sur des échasses. Ils s'enfoncent ainsi jusqu'aux chemins établis et, bien sûr, tout faux-pas peut être fatal.

Au moins une communauté importante de nains emploie des véhicules pour traverser la mer. Bien que ces drôles de constructions aient l'air vraiment comiques avec leurs roues grandement surdimensionnées et leur section utile au transport relativement petite, elles fonctionnent très bien. Les nains dans le ventre de l'engin actionnent, afin de fournir la force motrice, une série de manivelles qui provoquent la rotation des roues, propulsant ainsi le véhicule. Un certain nombre de communautés humaines emploient des engins similaires, soit qu'elles ont construit elles-mêmes, soit qu'elles ont acheté aux nains, et les utilisent comme vaisseaux marchands. Dans de nombreux cas, de tels engins sont propulsés par des esclaves qui sont enchaînés à leur poste de travail et qui sont forcés de tourner les roues au rythme du tambour d'un surveillant.

Léviter

La lévitation est le dernier des trois moyens les plus communément utilisés pour traverser la Mer Pulvérulente. Laissez-moi préciser que je n'emploie pas le terme de lévitation dans n'importe quel sens, comme les magiciens et les psionistes aiment à le faire. Par lévitation, j'entends n'importe quel moyen par lequel une personne peut faire flotter une chose naturellement ou surnaturellement — que ce soit elle-même, quelqu'un d'autre ou un objet.

Par ces moyens, un soi-disant voyageur utilise sa capacité de donner à quelque chose (un individu, un groupe ou un objet capable de transporter un groupe) la capacité de flotter sur la poussière ou au-dessus. Une fois que cela est fait, l'objet flottant a besoin également de certains moyens pour le propulser. J'ai entendu parler de deux méthode : mettre une voile ou utiliser de longues perches pour s'appuyer sur le fond de la mer.

Le problème avec les voiles est double. D'une part, quand il y a assez de vent pour utiliser une voile, la Mer Pulvérulente est invariablement recouverte d'un halo de poussière qui rend la navigation impossible. D'autre part, quelqu'un qui utilise une voile ne peut voyager que dans la direction dans laquelle souffle le vent. J'ai entendu parler de génies qui ont expérimenté des quilles et des gouvernails, essayant d'utiliser diverses combinaisons de forces opposées pour contrôler la direction dans laquelle ils se déplaçaient. Mais, malheureusement, la poussière manque de la cohérence nécessaire pour rendre de tels engins efficaces.

Les perches marchent mieux. En général, elles doivent être longues d'environ huit mètres et posséder un genre quelconque de bloc carré ou circulaire à leur extrémité. Les perches sont poussées vers le bas dans la pulvre jusqu'à ce que les blocs atteignent la couche de poussière comprimée située entre quatre mètres cinquante et six mètres, l'engin pouvant être ensuite poussé en avant.

Bien sûr, la lévitation a les mêmes inconvénients que le vol. Bien qu'un objet capable de porter une ou plusieurs personnes puisse être lévité, quand le sort ou le pouvoir s'arrête, cet objet coule comme n'importe quoi d'autre. Ajoutez à cela le désavantage



d'avoir à propulser l'engin ou la personne en lévitation ainsi que les difficultés de navigation qu'on est forcé de rencontrer sur la mer pendant les nombreux jours de vent, et il me semble que la lévitation est une manière bien inférieure de se déplacer à travers le grand bassin de poussière.

Géographie de la Mer Pulvérulente

Quoi qu'il en soit l'élément le plus commun de la Mer Pulvérulente sont des kilomètres et des kilomètres de poussière. D'après les descriptions de ceux qui ont osé s'aventurer dans cette vaste mare de poudre, tous disent avoir connu pendant quatre vingt dix neuf jours sur cent un océan sans fin de pulvre gris nacré — en particulier ceux qui ont voyagé droit vers le centre de la mer.

Les bancs de boue

Occasionnellement, un voyageur arrivera devant un banc de boue. Les banc de boue sont des zones où des traces d'eau sourdent à travers le fond de la Mer Pulvérulente, transformant en boue la poussière qui se trouve au-dessus. Les bancs de boue font en général entre cinquante et cinq cents mètres de diamètre. Ils possèdent une végétation luxuriante de buissons et de petits arbres qui sortent de l'épaisse couche de poussière.

Parfois, si le vent a chassé la poussière et laissé la boue exposée aux rayons cramoisis du soleil, la surface du banc de boue se sera asséchée et craquelée. La croûte résultante sera généralement assez forte pour supporter le poids d'un homme. Si ce n'est pas le cas, l'homme se retrouvera enfoncé jusqu'à la taille dans la boue et la poussière. Cela pourrait être un sérieux danger, car la plupart des bancs de boue sont contrôlés par des bêtes féroces qui attaquent tout ce qui vient se nourrir de la végétation. Bien que leurs proies soient habituellement aériennes, ces prédateurs ne sont pas contre un festin de voyageurs échoués sur leur île.

Le voyageur qui voit un banc de boue et qui prend la végétation luxuriante pour une indication de présence d'eau sera gravement désappointé. Toute l'eau sourdant du lit de la mer est rapidement absorbée par la pulvre qui se transforme en boue. Cela ne pose pas de problème aux plantes, qui absorbent l'eau de la boue grâce à leurs racines. Les animaux qui habitent les bancs de boue peuvent généralement obtenir toute l'eau dont ils ont besoin par leurs proies ou par les plantes. Ceux qui, comme les hommes, doivent boire l'eau dont ils ont besoin sous une forme plus ou moins pure, ont des problèmes plus difficiles ; en dépit de la luxuriance des bancs de boue, il n'y a pas d'eau vive. Même le fait de creuser jusqu'au fond de la mer de poussière ne produira pas une seule tasse du précieux fluide. Il y a ceux, ais-je entendu, qui ont utilisé divers procédés similaires à la distillation pour obtenir de petites quantités d'eau à partir des bancs de boue. Je ne l'ai jamais fait moi-même, et je ne connais personne l'ayant fait, mais je peux seulement imaginer que le liquide résultant doit être difficile à avaler sauf pour ceux qui sont assoiffés ou mourants.

Les plantes et les animaux qui évoluent sur les bancs de boue sont aussi surprenants que mortels. De longues lianes noueuses pendent de forêts d'arbres imposants aux troncs nus, couronnés d'ombrelles faites d'énormes palmes. Le sous-bois est constitué d'un épais enchevêtrement de fougères, d'herbes aux brins épais et de plantes aux feuilles larges, qui jaillissent de racines uniques bulbeuses. Certaines de ces lianes sont carnivores et tenteront d'enlacer et d'étrangler n'importe quelle créature flânant ou passant en dessous d'elles. Les herbes aux brins épais peuvent également être dangereuses, car elles ont parfois des extrémités aussi aiguisées qu'une épée en obsidienne qui couperont une peau non protégée.

Les estuaires

Il existe, près des rives de la Mer Pulvérulente, de longs estuaires relativement étroits qui se frayent un chemin dans la terre ferme. Comme la mer elle-même, ils sont remplis de poussière et quasiment impossibles à traverser pour les humains et les demi-humains. Dans de nombreux cas, ils s'enfoncent si loin dans les terres qu'ils constituent de formidables obstacles pour les voyages. Dans le même temps, ces estuaires servent de voies de passage pour les créatures étranges qui habitent la Mer Pulvérulente — nombre d'entre elles peuvent être quasiment aussi dévastatrices pour les récoltes des villages et les autres intérêts humains qu'une meute de thri-kreen fous ou un troupeau affamé d'erdlus sauvages.

Comme dans la mer elle-même, les plantes poussent rarement dans la poussière changeante des estuaires. A l'exception de bêtes volantes qui viennent par intermittence, de quelques **horreurs pulvérulentes** et d'un géant occasionnel, les estuaires sont vides de vie animale.

Les îles

Dans les estuaires et à proximité des rives de la Mer Pulvérulente, des centaines d'îles se dressent dans la poussière. Elles servent souvent de refuge aux prédateurs qui peuvent voler. Dans de nombreux cas, elles servent également de havre pour les géants et les autres pillards qui ont la capacité de traverser quelques kilomètres de poussière profonde.

Comme elles sont rarement visitées et tendent à être localisées dans des endroits que les profanateurs n'ont aucune raison de fréquenter, les îles ont souvent un feuillage abondant. Cela les rend idéales pour des ermites ou de petites tribus de pâtres. Bien sûr, ceux qui ont le bonheur de posséder de telles demeures tendent à être très territoriaux à leur sujet. Les étrangers sont généralement chassés, si ce n'est pas tués afin d'éviter que des nouvelles de ces îles magnifiques ne se répandent.

Les seules oasis de la Mer Pulvérulente sont localisées dans les îles, car n'importe quel écoulement d'eau important et continu qui sourdrait sous la poussière deviendrait rapidement un banc de boue. Malheureusement, les habitants des îles sont discrets au sujet de l'eau, et il est ainsi difficile de déterminer pour la plupart des îles si elles possèdent ou non une oasis. Je suppose cependant, que les îles ont des probabilités variables comme n'importe quel autre morceau de terrain similaire d'avoir une oasis, et vous pouvez donc juger de vos chances de trouver de l'eau sur une d'entre elles en fonction du type de son terrain.

Les îles sont abondamment pourvues en vies végétale et animale. Des conifères semblables à des colonnes s'élevant à des hauteurs de neuf à douze mètres ne sont pas rares, tout comme les vergers sauvages d'oliviers plus petits. Les pentes sont souvent recouvertes d'enchevêtrements de lianes li-





gneuses et il y a des champs entiers de fleurs aux couleurs vives. Si des géants habitent l'île, ils ont généralement détruit la plupart des plantes dangereuses. Mais d'autres îles renferment souvent un large assortiment d'espèces végétales mortelles, comme des lianes à larges feuilles qui tentent de momifier quiconque se promène à travers ou des fleurs à l'aspect innocent dont le pollen est un poison mortel.

Les géants gardent vides les îles qu'ils habitent de tout animal dangereux et on ne trouve généralement que du bétail courant, comme des chèvres ou des erdlus, dans de tels endroits. D'autres îles, cependant, abritent souvent des prédateurs féroces de taille moyenne comme le mortel *gaj* (décrit dans le *Chapitre 5 — Monstres d'Athas*).

Les ruines

Comme le reste d'Athas, la Mer Pulvérulente renferme sa bonne part de ruines. Celles de plusieurs anciennes cités se dressent toujours sur les rives de la mer de poussière. Dans de nombreux cas, des tours abandonnées dressent leurs sommets immaculés à plus de deux kilomètres de la rive et les murs des cités s'enfoncent dans la mer. Que la mer ait toujours été ou non remplie de poussière, ces cités à demi enfouies suggèrent qu'elle s'agrandit et que sa profondeur augmente constamment.

De nombreuses îles ont également des ruines, bien qu'à une échelle plus réduite. Sur certaines, un château ancien surplombe la baie ou se tient toujours au sommet de la plus haute colline. Des villages depuis longtemps oubliés surgissent de la poussière. Certains explorateurs ont même rapporté avoir vu de grands appareils — entièrement construits dans du bois pétrifié depuis longtemps — gisant à demi-enfouis dans la pulvre. Certains ont suggéré que ces objets avaient été d'énormes vaisseaux, ce qui n'est pas invraisemblable si l'on suppose que la mer était jadis remplie d'eau. Ils ressemblent à de grands chariots, sauf qu'ils n'ont pas de roue ni de patins et qu'ils ont une forme plus arrondie vers le bas. La seule manière concevable qu'ils aient pu un jour se déplacer est qu'ils aient flotté sur l'eau ou qu'ils aient été lévités par une magie des plus effroyables.

La Fabuleuse Cité d'Abondance

Nombre de voyageurs à qui j'ai parlé prétendent connaître des explorateurs qui se sont aventuré loin au cœur de la Mer Pulvérulente. Plusieurs d'entre eux ont dit s'être perdus dans une terrible tempête qui les a presque tués.

Une fois la tempête passée et la poussière retombée dans la mer, ils ont vu une cité magnifique entourée de champs luxuriants remplis d'arbres fruitiers imposants. Alors qu'ils essayaient de s'en approcher, le vent se leva et obscurcit l'endroit exact où elle se trouvait avec un voile nacré de poussière.

Personne de ma connaissance n'a jamais prétendu avoir visité la cité fabuleuse. Mais, selon les histoires qui circulent d'un voyageur à l'autre, cependant, des douzaines d'explorateurs ont essayé de retourner à l'endroit où ils l'avaient vu — et tout ce qu'ils trouvèrent fut de la poussière.

Sur la nature du secret de la cité fabuleuse, je vous laisse juger par vous-même. Peut être n'est-ce rien de plus qu'une légende. Peut-être est-ce un fantôme d'un temps meilleur. Peut être y a-t-il après tout une cité réelle quelque part là-bas. Faites-le moi savoir si vous découvrez la vérité.

Rencontres sur la Mer Pulvérulente

En dépit de son aspect morne, la Mer Pulvérulente n'est pas tout à fait déserte. Ceux qui y voyagent peuvent s'attendre à trouver des aventures en abondance — bien que peu de celles qu'ils préfèrent, je pense.

Comme on peut s'y attendre, les races intelligentes ne sont pas très abondantes. D'un autre côté, il y a plus de monstres voraces que n'en peut rencontrer n'importe quel homme au cours de sa vie. Vous trouverez ci-dessous une liste des sortes de créatures les plus communément citées par les explorateurs de la Mer Pulvérulente.

Créatures volantes

Quelle que soit la méthode de voyage qu'ils choisissent, les explorateurs peuvent s'attendre à rencontrer de nombreuses créatures volantes. Des volées d'oiseaux prédateurs et de chauves-souris carnivores tournant autour des sables mouvants, tandis que des insectes suceurs de sang (aussi bien grands que petits) semblent toujours être à proximité.

Ces rencontres semblent être plus fréquentes près des rives, en particulier dans les estuaires où les îles ne sont pas peuplées par des races intelligentes. En général, les rencontres prennent la forme d'une attaque de la part d'un prédateur. Souvent, il y a autant de membres du groupe d'explorateurs qui périssent en tombant dans la Mer Pulvérulente qu'en étant tués par des monstres attaquants.

Géants

De nombreux explorateurs ont fait état de rencontres déplaisantes avec des géants. De manière uniforme, ces rencontres interviennent quand l'explorateur et son groupe souhaitent accoster la rive de l'île d'un géant sans y avoir été auparavant invités. Dans ce cas, le géant défendra son territoire sauvagement, sans s'arrêter pour entendre quelque raison que ce soit.

D'un autre côté, si les explorateurs naviguent préalablement autour de l'île et utilisent certains moyens pour signaler leur présence aux habitants, n'importe quel géant vivant là sera généralement heureux de recevoir les voyageurs comme des hôtes honorés. Bien sûr, toutes les îles ne sont pas habitées par des géants, et ainsi des explorateurs ont rapporté de nombreux cas où l'annonce de leur arrivée ne leur a rien amené d'autre qu'une attaque rapide d'un prédateur affamé quelconque.

Monstres des boues

Comme cela a été dit plus haut, des prédateurs se tapissent souvent sur les bancs de boue. Ils comptent souvent parmi les différentes sortes de bêtes volantes que l'on trouve ailleurs dans le monde, comme les vouivres. Dès qu'une proie arrive pour se nourrir de la végétation luxuriante, elles jaillissent de leur cachette et attaquent.

Les plus dangereuses de ces bêtes sont les **kluzds** (prononcez "klouzd"), des reptiles de trois mètres qui ne vivent que dans les zones boueuses. Quelques explorateurs ont réellement vu un kluzd, mais nombre d'entre eux ont rencontré des créatures ressemblant à des serpents.

Cela se passe habituellement de cette manière : très peu de temps après avoir posé le pied sur un banc de boue, on note une ride de pression sur la boue recouverte de poussière. Cette ride de pression va droit vers un des membres du groupe, qui généralement tente de fuir. Ses efforts sont généralement de peu d'utilité, car la ride le rejoint rapidement. On ne voit que peu de choses, si tant est qu'on en voit, du monstre pendant qu'il attire sa proie hurlante sous la surface du banc de boue. Si la victime se débat, la boue et la pulvre de la zone peuvent être brassés pendant une courte période. Puis le sol redevient calme, le kluzd ayant apparemment fait retraite. On ne revoit jamais la victime (sans doute parce qu'elle a été mangée). Heureusement, les kluzds ne sont pas démesurément voraces et tendent à être des créatures solitaires, et il n'y a donc en général qu'une victime emportée de cette manière.

Quand le vent a découvert le banc de boue et laissé cette dernière se dessécher en une croûte dure, les kluzds peuvent même être plus dangereux. Ils s'accouplent apparemment dans ce genre de conditions, car deux d'entre eux jaillissent souvent de la croûte et attaquent simultanément. Chaque kluzd attirera une victime dans son nid boueux afin de nourrir ses jeunes, puis reviendra prendre une victime pour lui-même. Si l'attaque survient de nuit, certains explorateurs ont même rapporté que des douzaines de jeunes kluzds sortent de trous ménagés par leurs parents afin de dévorer les blessés et les morts.

Horreurs pulvérulentes

Des explorateurs sont occasionnellement attaqués par d'énormes tentacules blancs qui jaillissent de la Mer Pulvérulente. Ces tentacules s'entourent autour de ce qu'ils touchent — homme, bête, objet — et essayent de le tirer vers le lit de la mer. Bien sûr, les explorateurs marchant à gué ou en lévitation sont généralement les plus susceptibles de subir de telles attaques, mais j'ai entendu des histoires sur des tentacules attaquant des voyageurs qui volaient à plus de six mètres au-dessus de la surface.

Personne ne semble avoir d'assurance sur ce à quoi les tentacules sont fixés, bien que j'ai entendu un récit de troisième main décrivant une horrible bête. Selon cette histoire (qui, je dois le souligner, n'est pas digne de confiance) un magicien volait au dessus de la Mer Pulvérulente quand il vit un géant pataugeant attaqué par certains de ces tentacules. Pendant la lutte, le géant tira une effroyable créature blanche, avec un corps flasque et bulbeux, en dehors du lit de poussière. Ce corps était aussi malléable que de l'argile douce et le géant ne pouvait trou-



ver de prise sur lui. Finalement, la chose s'entortilla autour de la tête du géant. Il cria, puis tomba et disparut dans un nuage de poussière. J'ai nommé ces monstres les "horreurs pulvérulentes".

Les Plateaux

La Mer Pulvérulente est entourée de tous les côtés par les Plateaux, une bande de terrain relativement plat, dont la largeur varie de moins de quatre-vingt kilomètres à plus de six cents quarante. C'est là où la civilisation des anciens florissait, au moins si nous pouvons en juger par toutes les ruines laissées. C'est à cet endroit qu'aujourd'hui les restes de la civilisation s'accrochent à quelques oasis verdoyantes.

Les Plateaux sont généralement arides, chauds et désolés. Même dans les journées sans vent, le ciel est rempli d'un halo jaune vert de poussière en suspension. Le soleil cramoisi brille avec une ferveur sans pitié et les brises ressemblent au souffle chaud du Dragon lui-même. Le sol est desséché et désolé, soit cuit avec la dureté de la céramique soit manquant tellement d'eau qu'il a la consistance d'une fine poudre. Ici et là, des buissons et des touffes d'herbes épineux s'accrochent au sol, attendant une pluie décennale afin de libérer leurs graines.

Les plaines des Plateaux sont la demeure d'une large variété de cultures composées de toutes les races. Là, le voyageur trouvera un ermite, des meutes de thri-kreen, des tribus nomades, des villages et les quelques cités restantes. Il rencontrera des gens de toutes les races et de toutes les classes : esclaves humains, nobles elfes et même, dans un ou deux cas, des marchands petites-gens. Les Plateaux sont le plus vaste creuset d'échanges d'Athas, où les différentes cultures de nombreux peuples sont forcées de se mêler ou de s'affronter.

Cela ne signifie en aucun cas que les Plateaux sont domestiqués. Dans la seule Région de Tyr, il y a des dizaines de milliers de kilomètres carrés de plaines et je suis sûr que moins d'un million de personnes vivent dans cette région — la plupart d'entre elles dans des cités, des villages ou d'autres agglomérations localisées près d'une bonne source d'eau. Mais de long en large, les plaines sont vides et sauvages, peuplées de tribus insoumises et de bêtes sauvages. Les Plateaux sont dans leur ensemble un lieu idéal pour l'aventure — et la mort.

Voyage sur les Plateaux

Nous avons tous vu des magiciens et des clercs élémentalistes de l'air chevaucher simplement les courants d'air au-dessus de nos têtes, mais le vol est une méthode de voyage difficile. La plupart des athasiens doivent choisir entre trois options plus lentes et plus ennuyeuses : marcher, monter des animaux ou voyager en chariot.

Marcher

La marche est de loin le moyen de transport le moins coûteux et le plus fiable mais, à moins que vous ne soyez un elfe, c'est également l'un des plus lents et des plus dangereux. Sur une bonne route, un humain ou un demi-humain moyen peut marcher à un rythme de trois kilomètres-heure pendant un maximum de dix heures par jour. Cela signifie qu'il peut franchir environ trente kilomètres par jour.

A ce rythme, cela lui prend environ neuf jours pour franchir les deux cents soixante-dix kilomètres qui séparent Tyr d'Urik. Bien que cela puisse sembler être un voyage pas si terriblement long à celui qui ne pas l'a tenté, laissez-moi vous assurer que c'est une réelle épreuve d'endurance.

En premier lieu, les voyageurs doivent emporter assez de nourriture et d'eau pour faire le voyage. Au minimum, un humain a besoin d'un bon repas et de quatre litres d'eau par jour pour survivre. Cela suppose même qu'il passe le moment le plus chaud de la journée assis à l'ombre et qu'il limite son voyage aux heures fraîches après le crépuscule et avant l'aurore. De ce fait, il doit se charger de trente-six litres d'eau, soit près de quarante kilos avec les récipients, pour son voyage de neuf jours. S'il sait où il y a des oasis le long de la route, et souhaite prendre le risque qu'il n'y ait dans celles-ci rien qui puisse l'empêcher d'en faire usage, il peut partir avec moins d'eau.

Il aura bien sûr besoin de quelques kilos de nourriture, à moins qu'il ne souhaite prendre le temps de chasser et de faire la cueillette chaque jour — ce qui signifie qu'il devra être capable de passer moins de temps à marcher et de ce fait devra emporter plus d'eau. De plus, il a besoin d'une arme pour se défendre, car même s'il ne grouille pas d'étrangers hostiles, le désert est plein de bêtes féroces — sachant qu'il ne doit pas espérer pouvoir distancer la plupart d'entre elles.

Enfin, bien sûr, il doit prendre en compte l'inattendu. Que se passe-t-il s'il est retardé par une tempête de sable ou qu'il perd la trace (ou qu'il en est chassé) du chemin établi ? Que se passe-t-il si une partie ou la totalité de son ravitaillement est volée par des charognards ou s'il est blessé dans un accident ? Il devrait maintenant être clairement évident que la réponse à la plupart de ces questions est simplement : il meurt.

Marcher est agréable si le voyageur veut se déplacer lui-même avec quelque chose de petit et léger d'un endroit à un autre. Mais c'est loin d'être sûr, c'est très lent et tout sauf une méthode idéale pour transporter une cargaison.

Monter des animaux

Monter un animal est la forme la plus rapide de voyage. Les voyageurs utilisent généralement à cette fin des kanks, car ces insectes géants sont résistants, rapides et dociles. Ils se déplacent à la vitesse moyenne de six kilomètres-heure et couvrent soixante kilomètres par jour. Les kanks pourraient sans doute couvrir encore la moitié de cette distance, mais peu de cavaliers peuvent endurer plus de dix heures sur ces animaux.

Les kanks n'ont pas besoin d'eau quand ils se déplacent. Ils cherchent de quoi se nourrir la nuit et peuvent emporter une centaine de kilos d'équipement et de ravitaillement en plus de leur cavalier. Mais leur plus grand avantage apparait en cas d'urgence ; même à pleine charge, les kanks peuvent courir à soixante kilomètres-heure sur une distance de quinze kilomètres ou plus. Il n'est pas surprenant que la plupart des aventuriers et des explorateurs préfèrent les kanks à tout autre moyen de transport.

Voyager en chariot

Le voyage en chariot est principalement utilisé par les caravanes. Toute bête de somme peut être utilisée pour tirer un chariot, mais la plupart des utilisateurs de chariots de caravane préfèrent les mekillots. Atteignant une hauteur de six mètres au garrot et pesant au moins dix tonnes, ces monstrueux lézards se déplacent selon un rythme lent de trois kilomètres-heure pendant quinze heures par jour, tirant derrière eux leur chariot forteresse, chargé de douzaines de gardes, de passagers, de ravitaillement et d'une cargaison. Quand ils sont attaqués, ces lé-





zards effrayants se transforment en terreurs gigantesques, mordant, fouettant à coups de langue leurs opposants à mort ou les écrasant. Dans le même temps, il est quasiment impossible de tuer un mekillot car son cuir est si épais que de nombreuses armes ne le pénètreront simplement pas.

En dépit de leur robustesse, les mekillots ont certains désavantages. En premier lieu, ils sont carnivores. Vers la fin d'un long voyage ils commencent à lancer des regards affamés à leurs maîtres. En fait, plus d'un conducteur a disparu alors qu'il voulait vérifier les mekillots.

En second lieu, ils doivent boire tous les quatre ou cinq jours. Ce processus prend une journée entière. Le mekillot moyen boira environ huit cents litres d'eau avant d'avoir étancher sa soif, mais son estomac ne peut contenir que cent litres à la fois. Cela exige plusieurs retours au puits pour que le corps de la bête ait emmagasiné toute l'eau dont il a besoin.

En troisième lieu, les énormes chariots tirés par les équipages de mekillots ne peuvent voyager que sur des routes bien établies ou sur des terrains extrêmement plats comme les plaines de sel. Autrement, les chariots ont tendance à se retourner ou à s'enliser.

Enfin, la seule chose qu'un mekillot puisse distancer est un autre mekillot. Les groupes voyageant dans ces énormes chariots sont obligés de combattre si quelque chose devait décider de les attaquer, car fuir est hors de question.

Géographie des Plateaux

Je pourrait parler des Plateaux comme s'ils constituaient un seul type de terrain, mais cela est loin de la réalité. Les Plateaux consistent en six types différents de terrain : landes rocailleuses, déserts de sable, plaines salées, amas rocheux, savanes et bassins pulvérulents intérieurs. Chacun est aussi différent de l'autre que la Mer Pulvérulente l'est de la Cordillère. Ils sont réunis ensemble aux fins de cette description géographique, mais personne ne devrait faire l'erreur de supposer qu'il existe des similarités entre ces endroits.

Les landes rocailleuses

Les landes rocailleuses, ou regs, sont le type de terrain le plus commun sur les Plateaux. Elles se composent principalement de grands fragments de roche-mère exposée — la plupart du temps du grès rouge orangé. Bien sûr, la roche-mère a subi une érosion constante, de telle manière que les landes sont parsemées de pierres dont la taille varie entre le caillou et le rocher. De grandes zones rocheuses sont recouvertes aussi bien d'une épaisse couche de sable rouge que d'amoncellements d'un sable orange grossier arrivant à la hauteur de la taille, ou de tas boursouflés de poussière jaune.

Si vous avez le choix, ne voyagez pas sur un terrain découvert dans les landes rocailleuses. A moins que vous ne voyagiez sur une route ou un chemin bien défini, les roches branlantes rendent la marche hasardeuse. Les humains et les demi-humains (y compris les elfes) ne peuvent se déplacer qu'à la moitié de leur vitesse de marche normale quand ils traversent ces zones. Les kanks peuvent se déplacer à leur vitesse normale, mais pas plus vite.

D'un autre côté, les mekillots remarquent à peine les irrégularités, car leur grand poids transforme les rochers en poudre. Cependant, seul un fou essayerait de tirer un chariot à travers ce terrain, car même les roues les plus robustes seraient pulvérisées en l'espace de quelques kilomètres.

Flore et faune

Pour chaque rocher dans les landes rocailleuses, il y a une douzaine d'épines. Les cactus poussent n'importe où et sous toutes les formes concevables : sphères ramassées couvertes de longues aiguilles jaunes, masses tubulaires déformées au ras du sol, hauts fûts recouverts d'épines s'élevant jusqu'à six mètres — et même des masses enchevêtrées avec des excroissances ressemblant à des branches d'arbres. Nombre de ces cactus sont aussi bien des sources de nourriture que d'eau, pourvu que vous ayez envie de vous frayer un chemin à travers leurs épines.

Si vous n'êtes pas familier avec un cactus particulier, il est préférable de ne pas tenter d'en manger ou d'y puiser de l'eau. Certains cactus possèdent des épines mobiles qui pénètreront profondément dans votre chair, ne s'arrêtant qu'après avoir touché votre cœur ou un autre organe vital. La chair et le fluide d'autres cactus sont toxiques et il y en a même quelques uns qui tirent des aiguilles empoisonnées sur n'importe quel animal passant à proximité.

La faune des regs est variée. Vous y trouverez la plupart des animaux d'Athas : inix, mekillots et erdlus sauvages, etc. Bien sûr, il y a également des prédateurs en abondance : braxat, tembo, belgoï, etc.

Les déserts de sable

Les déserts de sable, ou ergs, sont ce qu'imaginent de nombreuses personnes quand elles pensent au terme même de désert : une vaste étendue de sable jaune, amoncelé en dunes de formes et de tailles variées.

Quand il y a un fort vent persistant soufflant dans une direction, les dunes sont appelées **dunes-mekillots**. Cela est dû à leur grande taille et à leur forme qui ressemble à la bosse du dos d'un mekillot. S'étendant n'importe où sur une longueur de cinq cents mètres à plusieurs kilomètres, et gisant parallèlement à la direction du vent, ces dunes s'élèvent souvent jusqu'à deux cents trente mètres et peuvent ressembler à des montagnes — en particulier si vous êtes le petit chanceux qui doit en traverser quelques centaines de kilomètres à pied.

Les **dunes ondulées** sont le produit de vents modérés soufflant en permanence dans une direction. Elles ressemblent au bassin d'une oasis lors d'un jour de vent, avec des rides de sable nettes espacées de manière égale. Les crêtes de ces dunes ne sont hautes que de cinq à trente mètres. Elles ne sont pas difficiles à traverser, mais je sais que la régularité de leur espacement peut plonger des mûls impatients dans une frénésie meurtrière.

Les **dunes en croissant** se forment où le sable ne recouvre pas totalement le sol. Elles sont le résultat d'un vent constant soufflant le sable plus intensément sur leurs extrémités basses que sur leur centre élevé. Ce sont mes dunes préférées car vous pouvez quasiment toujours trouver une voie pour les contourner au lieu d'avoir à les escalader.

Les **dunes étoilées** sont les plus intéressantes. Ce sont des masses de sable déformées avec des rides ressemblant à des tentacules s'étendant dans toutes les directions — parfois sur de nombreux kilomètres. Elles se forment dans des zones où les vents soufflant dans des directions différentes se rencontrent, faisant que la structure radiale de la dune s'enroule sur elle-même. En tant que voyageur, j'ai toujours considéré les dunes étoilées comme mes amies. Comme elles changent de forme lentement et qu'elles se déplacent rarement loin, elles servent à merveille de points de repère dans les mers de sable changeant.

Dans n'importe quelle région de dunes, le voyageur entend occasionnellement un vibrant écho mugissant au milieu des sables. Ce tonnerre assourdi continue généralement pendant cinq minutes ou plus, et peut être si bruyant que vous devrez crier pour vous entendre vous-même. Les druides et les clercs expliquent ce rugissement en disant qu'il est provoqué par des avalanches de sable dégringolant des faces glissantes et escarpées des dunes. Je pense personnellement que l'explication elfique est plus vraisemblable : le rugissement est provoqué par le son des cloches d'une ancienne cité enfouie sous les dunes.

Bien sûr le sable ne se présente pas que sous la forme de dunes. Là où il n'y pas de vent, il peut former une plaine jaune, aussi plane qu'une plaine salée et aussi apparemment interminable que la Mer Pulvérulente. De la même manière, il est accumulé en grandes collines en forme d'éventail à la base de la Cordillère, où il se répand des canyons qui émergent du haut pays.

Qu'il soit sous la forme de plaine plate ou accumulé en grandes masses et en dunes, voyager dans le sable est une tâche difficile. Les voyageurs humains et demi-humains doivent se reposer au moins douze heures par jour et disposer d'un ravitaillement adéquat en eau et en nourriture, ou leur vitesse décroîtra rapidement et ils se retrouveront trop fatigués pour continuer à se déplacer.

L'autre grand danger des déserts de sable sont les tempêtes de sable. Pendant un mauvais jour, le vent hurle si fort qu'il couvre la voix d'un homme qui crie et soulève tant de sable que vous ne pouvez voir qu'à quelques mètres devant vous. Dans de telles circonstances, je vous conseille de vous arrêter là où vous êtes et d'attendre la fin de la tempête. Faire autrement revient à perdre son chemin ou à être séparé de ses compagnons.

Flore et faune

Les plantes sont rares et très éloignées les unes des autres dans les déserts de sable car elles doivent mener constamment une bataille perdue d'avance contre le vent qui tente de les enfouir sous une fine couche de sable. Mais, il y a des touffes occasionnel-



les d'herbes coriaces, de maigres tiges d'ocotillo et des bouquets maigrichons de broussailles salées. La plupart de ces plantes sont sans danger mais elles n'ont pas de valeur nutritionnelle. Mais faites attention avant de permettre à vos montures de brouter quoi que ce soit ayant une couleur pourpre — de telles plantes plongent souvent les mekillots et les inix dans des rages meurtrières. Les kanks ne semblent pas affecter par ces plantes, mais je n'ai pas d'idée sur ce qu'elles feraient à un homme s'il en mangeait. Comme dans les landes rocailleuses vous trouverez dans les désert de sable la plupart des formes animales. L'anakore (voir **Chapitre 5 — Monstres d'Athas**) semble y être particulièrement courant.

Les plaines salées

Les plaines salées sont exactement ce que leur nom signifie : d'immenses plaines d'un sol fait d'une croûte de sel. Les plaines salées sont généralement plates et le sol y est si tassé qu'il en devient aussi dur que de la pierre ; s'y déplacer est donc facile et rapide. Cependant le fourrage pour les animaux de bât et les proies pour les chasseurs sont quasiment inexistants. Ceux qui voyagent à travers une plaine salée seraient bien avisés d'emmener assez de nourriture pour eux et leurs bêtes.

Ils devraient également emporter un ample ravitaillement en eau potable. Bien qu'il y ait des oasis dans les plaines de sel, l'eau est généralement si amère et salée qu'elle en est imbuvable. Dans certains cas, de l'eau apparemment sans danger à boire peut être trouvée, mais elle est souillée d'un poison à action lente.

Flore et faune

J'ai toujours évité de voyager dans les plaines de sel, car ce sont des lieux difficiles. C'est nulle part aussi évident que dans leur manque choquant de vie animale et végétale. Ici ou là, un voyageur peut trouver une touffe d'herbe robuste ou un cactus nain, mais ces régions infectes sont plus ou moins totalement dépourvues de vie.

Les amas rocheux

Les amas rocheux, ou hamadas, sont des labyrinthes de canyons étroits et tortueux se frayant un chemin à travers une région d'altitude élevée. Les canyons sont entourés de falaises effritées et les sommets des parois sont à peine plus que des crêtes effilées comme des lames séparant un canyon d'un autre. Les oasis ont tendance à connaître une concentration dans les amas rocheux, et elles sont ainsi des havres naturels pour les ermites, les tribus de pillards et les créatures de toute sorte.

Voyager dans une hamada n'est pas particulièrement difficile — pourvu qu'on soit désireux de rester au fond des canyons et qu'on n'ait pas de désir particulier de voyager en ligne droite. Ceux qui souhaitent aller ailleurs que là où mène le canyon découvrent rapidement qu'escalader ses parois — souvent des falaises à-pic — est pratiquement impossible, en particulier avec une cargaison importante.

Des montagnes se dressent souvent au cœur des amas rocheux. En général, elles sont à peine plus que des pics de pierre s'élevant bien plus hauts que les collines environnantes, mais ce sont parfois de vraies montagnes d'une altitude de plusieurs centaines de mètres. Quelle que soit leur hauteur, les montagnes sont généralement habitées par une ou deux créatures féroces qui considèrent toute tentative d'escalader leur pic comme un empiétement sur leur territoire.

Flore et faune

Les gorges des amas rocheux sont souvent recouvertes d'arbres miniatures portant de minuscules feuilles argentées, dorées ou pourpres. Il y a également en abondance des buissons bas avec des feuilles dentelées blanc argenté, ainsi que des buissons sphériques gris-jaune avec des tiges aussi grandes qu'un homme. Les brindilles des arbres font une excellente nourriture pour n'importe quel reptile, mais les kanks meurent quelques jours après avoir mangé même une seule bouchée de ces brindilles. Ne laissez personne manger les feuilles dentelées des buissons bas car les feuilles aiguisées coupent les intestins de celui qui les a avalées.

Comme dans la plupart des autres régions des Plateaux, à peu près n'importe quelle sorte de bête peu se trouver dans les amas rocheux, mais les tembo, les belgoï et les serpents à soie sont particulièrement courants.



Les savanes

Les savanes sont de petites étendues de terre poussiéreuse parsemée de touffes d'herbe, de buissons épineux et même occasionnellement d'arbres maigrelets. Ces étendues sont relativement rares sur les Plateaux. Comme la savane fournit le meilleur fourrage possible, les pâtres tendent à surexploiter ces plaines, dénudant la terre de toute sa végétation et la réduisant en un désert de sable ou en une lande rocailleuse.

Ce que les pâtres ne détruisent pas par inadvertance, les profanateurs l'annihilent. Bien que les savanes ne puissent être considérées d'aucune manière comme luxuriantes, elles contiennent plus de végétation à l'hectare que la plupart des autres types de terrain athasien. En raison de cela, les profanateurs sont souvent attirés par ces zones quand ils apprennent pour la première fois leur art sombre, pratiquent de nouveaux sorts ou essayent de trouver un refuge sûr.

Etant donné la pression destructrice exercée par ces deux forces, il n'est pas étonnant qu'il n'y ait plus beaucoup de savanes sur les Plateaux. La plupart des étendues restantes existent toujours uniquement parce qu'elles sont surveillées par des druides. Quand ils réalisent qu'un profanateur est entré sur leur territoire, ces druides font tout ce qui est en leur pouvoir pour le chasser de la région ou le tuer — avec une préférence pour cette dernière solution.

Les druides traitent les pâtres plus sympathiquement, en fermant simplement les yeux sur leurs tribus et leurs troupeaux. Si les pâtres essayent d'emmener leurs troupeaux sur un pâturage en danger d'épuisement, ou s'ils restent au même endroit trop longtemps, les druides guideront subtilement les pâtres plus loin en invoquant une créature féroce ou une nuée d'insectes.

Dans les cas où les pâtres sont particulièrement nombreux ou bornés, l'action peut être plus sévère. J'étais une fois en train de voyager avec un groupe de nomades elfes qui refusait de se déplacer, même s'ils étaient parfaitement conscients qu'ils irritaient le druide local. La situation se débloqua finalement quand le druide ouvrit la terre et engloutit tout le camp de la tribu. Aucune vie elfe ne fut perdue, mais les pâtres durent compter sur le pillage afin de survivre.

Voyager dans les savanes est généralement facile et calme. Le plus grand danger auquel font face la plupart des voyageurs est l'irritation possible du druide local ou la faim d'un prédateur.

Flore et faune

Les savanes sont couvertes de touffes sporadiques d'herbes brun vert, de buissons épineux, d'arbres très fins avec des branches tombantes et de longues feuilles ayant la forme de lances. Occasionnellement quand une averse est tombée dans une zone dans les trente à soixante derniers jours, un champ entier sera recouvert de fleurs sauvages et de plantes vertes feuillues. D'une manière générale, la plupart des plantes des savanes sont sans danger pour les humains et les bêtes, mais les petites-gens et les nains devraient éviter de manger quoi que ce soit avec des points pourpres (à moins qu'ils n'apprécient les terribles douleurs stomacales et les délires fébriles).

Comme dans le reste des Plateaux, à peu près n'importe quelle bête peut être rencontrée dans les savanes — bien qu'avec une fréquence plus importante, les jozhals et les gith puissent ici être un problème exceptionnel.

Les bassins pulvérulents intérieurs

Ces zones sont très semblables à la Mer Pulvérulente sauf qu'elles sont bien plus petites. Ces bassins sont la plupart du temps enfouis sous un linceul de pulvre amenée par le vent, et la poussière est toujours aussi profonde qu'un homme ne peut y passer à gué. Il y a des rumeurs concernant certains chemins cachés qui suivent les longs murs d'une cité enfouie. Je ne peux pas attester de la précision de ces histoires, mais même si elles sont vraies, j'hésiterai à confier ma vie à un chemin si hasardeux.

Ceux qui voyagent à travers un bassin pulvérulent intérieur doivent utiliser les même méthodes que ceux qui voyagent dans la Mer Pulvérulente elle-même et peuvent attendre les mêmes dangers. De ce fait, je suggère à quiconque envisage un tel voyage de lire la section décrivant la Mer Pulvérulente avant de s'embarquer.



Flore et faune

J'ai constaté que les créatures habitant dans et à proximité des bassins pulvérulents étaient similaires sous la plupart des aspects à celles qu'on trouve dans la Mer Pulvérulente elle-même. A l'exception des horreurs pulvérulentes, les informations données ci-dessus pour la Mer Pulvérulente peuvent également s'appliquer à ces bassins.

Les ruines

Les Plateaux sont assez bien couverts de ruines. Des tours en décrépitude s'élèvent dans les déserts de sable. Des forteresses abandonnées surgissent des landes rocailleuses. Les sommets recouverts d'une croûte blanche de palais à demi-enfouis émergent des plaines salées. Des donjons depuis longtemps perdus, gisent cachés dans des recoins secrets des labyrinthes des amas rocheux.

L'architecture de ces ruines, dans les grandes cités comme dans les édifices isolés, est celle des anciens, avec une débauche de gracieuses portes voutées, de fenêtres et de portails. Les murs et les tours sont construits avec des milliers de pierres plus ou moins plates, précautionneusement façonnées et mises en place, puis jointes avec un mortier à base de ciment calcaire. Le sommet des tours et les murs sont coiffés de créneaux carrés conçus pour protéger les hommes les défendant. Généralement, les fenêtres des murs extérieurs ne sont rien de plus que des fentes par lesquelles des soldats pouvaient tirer des flèches et des carreaux d'arbalète contre les assiégeants à l'extérieur du château. Celles des murs intérieurs sont plus généreuses, assez grandes pour laisser entrer une ample quantité de lumière et d'air dans les pièces confinées.

Les ruines les plus courantes sont des témoins solitaires d'un âge glorieux qui précéda le nôtre. Quand vous voyagerez à travers les Plateaux, vous trouverez des ponts franchissant des lits de rivières depuis longtemps asséchées, qui n'ont pas connu le contact de l'eau depuis des siècles. Vous traverserez des routes pavées vieilles de plus d'un millier d'années, et si vous vous détournez pour les suivre, vous passerez devant des tours brisées qui semblent avoir été des postes solitaires et reculés même quand la route connaissait un trafic intense. Ces ruines sont le plus souvent simplement des endroits pour se cacher du soleil étouffant ou pour s'abriter du vent sans pitié. Occasionnellement, il y aura une ouverture secrète qui mène au rez-de-chaussée ou à un tunnel perdu. Parfois ces tunnels souterrains contiennent même des trésors sans prix — une ancienne épée en acier ou un plastron, par exemple. Ils servent plus souvent de demeure à une quelconque créature féroce ou redoutable qui appréciera le repas inattendu qui entre dans son repaire. Bien qu'elles ne soient pas aussi courantes que les ponts solitaires ou les tours d'un ancien âge, des ruines plus substantielles ne sont pas rares. Des châteaux archaïques se tiennent le long d'anciennes routes ou de lits asséchés de rivière. Même si le château en lui-même a été réduit à l'état de ruine, les fondations existent souvent encore. Les pièces sombres et les tunnels tortueux à l'intérieur de ces fondations contiennent parfois des armes de valeur ou d'autres trésors — mais comme les ruines de l'âge ancien, elles sont également les repaires principaux de créatures cruelles.

Les châteaux les plus grands sont entourés par des villages. La plupart des édifices de ces derniers se sont depuis longtemps effondrés et leurs murs ont disparu, mais des objets de valeur, comme des pièces, des armes, des outils ou des instruments en métal gisent toujours dans les fondations. Il y a généralement un grand édifice en pierre en ruines qui jadis servait de temple, où les anciens pratiquaient leur religion. Les caves en dessous de ces temples contiennent parfois de vastes trésors. Malheureusement ceux qui sont entrés dans ces temples racontent également avoir trouvé un nombre inhabituel de créatures étranges — à la fois mortes et vivantes.

Dans les Plateaux de la Région de Tyr, une poignée de cités en ruines gisent à demi enfouies dans la poussière, le sable ou le sel. Bien que les emplacements de ces cités soient bien connus, elles sont relativement inviolées. Explorer une cité en ruines est une entreprise majeure car elles couvrent des dizaines de milliers de mètres carrés et sont souvent enfouies sous une épaisse couche de sédiments apportés par le vent. De plus, la plupart servent soit de demeure à une tribu de pillards soit de repaire pour une douzaine de créatures féroces, et il est donc courant que les aventuriers entrant dans une cité en ruines n'en reviennent pas.

Les huit cités que je connais (et que j'ai visitées personnellement) sont décrites dans le **Chapitre 4**

— **Atlas de la Région de Tyr**. La vaste majorité de ces cités en ruines date des anciens temps. Par de nombreux aspects elles ressemblent aux ruines des anciens villages, sauf que tout est à une plus grande échelle. Dans le centre de la cité, il y a une ville-forteresse massive à la place d'un château. Il y a une douzaine d'énormes temples à la place d'un seul petit ; il y a des milliers d'édifices effondrés, chacun avec une cave ou un rez-de-chaussée au milieu de ses fondations. Finalement, la plupart possèdent un grand réseau d'égouts et des catacombes dans lesquelles de nombreux trésors de la cité ont été emportés par des siècles de générations successives de monstres.

Deux des cités en ruines que je connais datent de notre ère. Bien sûr, elles ressemblent dans leur conception à nos cités modernes. Les zones principales d'importance économique (les comptoirs de négoce des marchands, les demeures des nobles, les maisons des arkhontes et la forteresse du roi-sorcier) ont déjà été explorées et pillées. Il y a peu de raisons de les visiter sauf par curiosité. Considérant ce qui loge là bas désormais, je ne suis pas si curieux.

Bien sûr, il peut encore y avoir des cités que personne n'a découvert. Qui n'a pas entendu des histoires sur une cité perdue en acier gisant enfouie sous une gigantesque dune-mekillot, ou écouté avec respect les bardes qui chantent la **Cité d'Or Perdue** des nains ?

Rencontres sur les Plateaux

Quiconque voyage sur les Plateaux est assuré d'une grande variété d'aventures. Si elles sont certaines, toutes ne seront pas agréables, mais toutes seront intéressantes — pourvu que le voyageur survive, bien sûr.

Cités

Un voyageur alerte rencontrera rarement une cité par surprise. La localisation de toutes les cités des Plateaux est bien connue, et elles se trouvent toutes le long de routes bien fréquentées. De plus, la plupart des cités sont entourées par une large bande de terres cultivées, ainsi que par des routes de service pour le déplacement des armes, de l'eau et des esclaves sans abîmer les cultures. Enfin, il y a un trafic constant de nombreux kilomètres avant les portes. En bref, personne, même un aveugle, ne pourrait approcher d'une cité sans s'en rendre compte.

Bien sûr, il est toujours possible pour un vagabond de grimper sur une colline et de découvrir à sa grande surprise qu'une cité se dresse dans la vallée en dessous. Même dans ce cas, il ne sera pas perdu longtemps. Tout conducteur de caravane passant par là lui dira où il est — bien que le vagabond peut subir quelques remarques abasourdies pour avoir posé une question si idiote.

Dans la Région de Tyr, il y a sept cités : Tyr, Urik, Gulg, Balic, Raam, Nibenay et Draj. Le nom et la localisation de chacune sont bien connus et tout voyageur doit pouvoir atteindre l'une d'entre elles en posant son pied sur la bonne route et en commençant à marcher. Dans la plupart des cas, entrer dans une cité est simple. A moins que le voyageur ne soit porteur de marchandises interdites (soyez particulièrement prudent sur tout ce qui pourrait être utilisé comme élément magique) les gardes de la porte enregistrent simplement le nom du voyageur et la raison de sa visite, collectent une taxe (et/ou un pot-de-vin) pour toute cargaison qu'il transporte et ensuite le laissent entrer. L'atmosphère et le parfum propre à chaque cité sont décrit dans l'**Atlas de la Région de Tyr**, plus loin dans ce livre.

Villages

Les villages sont loin d'être courants et il est tout à fait possible de voyager sur des centaines de kilomètres sans en traverser aucun. D'un autre côté, vous les trouverez dans les endroits les plus inattendus : se dressant au milieu d'une plaine salée, caché dans les labyrinthes des amas rocheux et s'accrochant aux pentes de montagnes isolées.

La réception réservée à un groupe d'étrangers dépend de la nature du village rencontré. A part s'ils offrent de la nourriture et de l'eau, un village de nains peut difficilement accepter des étrangers. Un village de pillards ou d'esclaves, d'un autre côté peut très bien tenter de les emprisonner ou de les tuer.

Certains villages sont décrit dans l'**Atlas de la Région de Tyr** qui apparait plus loin dans ce livre. Cependant, les villages tendent à être des communautés temporaires, de telle manière qu'il serait futile de les décrire tous. De plus, il y a sans doute des dizaines de villages dont je n'ai pas entendu parler.



Pour une description générale de ce à quoi vous pouvez vous attendre quand vous pénétrez dans un village, je vous suggère de consulter la section **Villages** dans le **Chapitre 2 — Société athasienne**.

Caravanes

Quiconque voyage sur une route principale rencontrera certainement des caravanes de toute taille et de toute sorte. S'il le souhaite, il peut généralement acheter un passage dans la caravane en échange d'argent ou de travail — pourvu qu'il ne semble pas menaçant. Le premier bénéfice d'un passage en caravane est la sécurité, pas le confort ; souvent les passagers fournissent leur propre nourriture et leur moyen de transport, n'achetant que la protection des gardes de la caravane.

De petites caravanes, en général tirées par des kanks, peuvent être rencontrées à l'écart des routes principales. Celles qui voyagent en dehors de la route transportent généralement du ravitaillement pour un avant-poste ou un village. Les caravanes qui voyagent sur la route transportent généralement des matières premières, comme de l'argile, des éclats d'obsidienne, ou même des perles de fonte. A la différence de la plupart des autres caravanes, ces caravanes hors-route prennent rarement des passagers. Pour se sauvegarder contre les pillards et les concurrents, les Maisons Marchandes accordent une haute priorité au fait de garder la localisation de leurs avants-postes secrète. Pour plus d'informations sur l'organisation des caravanes, jetez un coup d'œil sur la section que j'ai intitulée **Maisons dynastiques marchandes** dans le **Chapitre 2 — Société athasienne**.

Population des Plateaux

La plus grande partie des Plateaux est morne et sauvage, mais ils sont loin d'être déserts. Quand vous voyagez dans ces régions, vous rencontrerez des représentants de toutes les races, y compris des nomades, des pillards, des ermites et des chasseurs. Chaque groupe tend à se trouver dans le type de terrain le mieux adapté à son style de vie. Les pâtres nomades sont les plus courants dans les savanes. Les pillards tendent à se cacher dans les labyrinthes des amas rocheux, et les ermites préfèrent vivre dans des oasis à l'écart de la civilisation. Les chasseurs se trouvent partout où il y a des proies : landes rocailleuses, déserts de sable, amas rocheux et savanes. Bien sûr ces indications ne sont pas strictes ; pour survivre, les peuples du désert doivent être souples et mobiles, et ainsi vous ne devriez pas être surpris de trouver n'importe quel groupe sur n'importe quel terrain.

Quand vous rencontrez un groupe d'autochtones, les réponses que vous recevez dépendent de leur nature et de leur attitude. Si vous semblez effrayé, la plupart des autochtones essayeront de tirer avantage de vous ; si vous semblez hostile ils voudront combattre ; si vous êtes arrogant, ils ne feront rien pour vous aider. En général, j'ai constaté que le mieux était d'apparaître comme confiant et courtois. Cela implique que vous avez la force de vous défendre, mais que vous n'avez pas de mauvaises intentions.

Chaque groupe mentionné ci-dessus est décrit plus complètement dans le **Chapitre 2 — Société athasienne**.

Animaux

Une grande variété de créatures habitent les Plateaux. Toutes sont dangereuses, car Athas est un lieu difficile avec une loi naturelle prévalant sur toutes les autres : tuer ou être tué. Même les animaux qui ne se nourrissent que de plantes ont des défenses mortelles, car ils doivent combattre des prédateurs cruels quasiment quotidiennement. Mon conseil à un voyageur affamé qui pense pouvoir facilement faire un repas de n'importe quelle bête à l'air innocent est celui-ci : soyez préparé à combattre pour votre vie car l'animal que vous chassez se bat pour la sienne.

Si les herbivores sont dangereux, les carnivores sont de vrais cauchemars. Les races intelligentes ne reçoivent pas de traitement spécial dans les déserts d'Athas. En fait, de nombreux prédateurs les considèrent comme des friandises spéciales et rôdent près des endroits où les races humaines et demi-humaines se concentrent — c'est-à-dire près des villages, des routes, des oasis, etc. Quand vous voyagez à l'extérieur de n'importe quelle cité, partez toujours du principe que vous êtes en train d'être suivi par quelque chose d'aussi grand qu'un mekillot, d'aussi silencieux qu'un petit-homme, d'aussi rapide qu'un elfe et d'aussi féroce qu'un mûl — il y a des chances que vous ayez raison.

La plupart des créatures décrites dans le **Chapitre 5 — Monstres d'Athas** peuvent être trouvées sur les Plateaux.

Les herbivores tendent à habiter les types de terrain décrits comme leur habitats naturels et se trouveront rarement à d'autres endroits, à moins qu'un événement naturel ou surnaturel les aient forcé à quitter leur terre d'élection. D'un autre côté, les carnivores se déplacent librement à travers tous les terrains, soit en poursuivant des proies soit en en cherchant à des endroits où ils savent qu'elles sont fréquentes.

La Cordillère

Des chaînes de montagnes encerclent les Plateaux comme le ferait une corde, toutes étant orientées nord-sud. A l'est et à l'ouest de la Mer Pulvérulente, elles forment des séries de plissements parallèles. Les profondes vallées qui les séparent s'éloignent du centre d'Athas comme une série de longs corridors.

Je n'ai visité que les montagnes situées à l'ouest de Tyr, gardez donc à l'esprit que mes commentaires reflètent des impressions ressenties à cet endroit. Ces montagnes séparent plus ou moins les Hinterlands des Plateaux, alors que les montagnes au nord et au sud de la Mer Pulvérulente forment de longues voies de communication **reliant** ces deux mêmes régions.

Il est tout à fait concevable que cette différence de terrain a eu un profond effet sur les sociétés vivant dans ces régions. Après tout, dans la Région de Tyr, les montagnes sont une barrière séparant cette partie d'Athas de tout ce qui se trouve au-delà. Dans les régions septentrionales et australes, les montagnes sont comme des tunnels qui guident le voyage entre les deux régions selon un schéma fixe. En gardant cet avertissement à l'esprit, explorons la Cordillère.

Vue à cent cinquante kilomètres, la Cordillère ressemble à une bande de nuages rougeâtres étreignant l'horizon. Au fur et à mesure que vous vous rapprochez, ses contours estompés deviennent de





plus en plus aigus et distincts. A une distance de soixante-quinze kilomètres, les formes déchiquetées des pics individuels deviennent visibles. Entre trente et quarante-cinq kilomètres, vous commencez à escalader de grands amoncellements de sable grossier en forme d'éventail se déversant des canyons. Une fois que vous êtes à moins de dix kilomètres des montagnes, la chaîne prend l'apparence d'un grand mur de pierre lisse et de falaises à-pic.

A ce point, les voyageurs au cœur faible se désespèrent souvent de ne pouvoir traverser les montagnes et rebroussent chemin. Ne faites pas cette erreur. Alors que vous marchez difficilement, vous découvrirez que les montagnes ne sont pas vraiment aussi inhospitalières qu'elles en ont l'air. Voyager en leur sein est simplement une question de sang-froid et de progression à un pas lent et ferme.

Les moyens de transports

Dans les montagnes, le seul moyen de transport valable est la marche. Vous pouvez monter des kanks sur de nombreux kilomètres dans les canyons qui tournent et s'enfoncent dans le cœur du massif, mais vous atteindrez finalement un éboulis ou un escarpement rocheux où il serait dangereux de rester sur l'animal. Sur un terrain traître, un poids supplémentaire peut facilement entraîner, même pour un kank agile, une perte d'équilibre et une chute — renversant le passager dans un éboulis, ou précipitant la monture et le cavalier de plusieurs dizaines de mètres vers leur mort. En fait, il y a de nombreux endroits, comme les falaises au bout des canyons, où les kanks ne peuvent même pas se déplacer.

De ce fait, si vous allez très loin dans la Cordillère, vous aurez tôt ou tard à compter sur vos propres pieds. Malheureusement, marcher dans les montagnes est encore plus lent et plus ennuyeux que dans le désert. Il est impossible de se déplacer en ligne droite dans les montagnes. Votre chemin se courbe et tourne alors que vous contournez des obstacles comme des falaises, des pics élevés, des crevasses profondes et ainsi de suite. Même ensuite, vous devez grimpez ou descendre des centaines de mètres, souvent dans les deux sens, pour chaque kilomètre parcouru horizontalement.

En plus de l'effort supplémentaire au niveau du voyage, il faut toujours être sur ses gardes face aux nombreux dangers des montagnes. Tout d'abord, et principalement, un faux pas peut être mortel. Même si la glissade ne vous envoie pas vous écraser en bas, il peut en résulter une blessure qui rendra impossible tout déplacement quand les conditions deviendront véritablement dangereuses. Ensuite, les montagnes sont remplies de cachettes où de dangereuses créatures et des personnes désespérés peuvent attendre en embuscade les voyageurs imprudents. Enfin, elles deviennent extrêmement froides la nuit, en particulier à des altitudes très élevées. A moins que vous ne portiez de lourds vêtements ou que vous vous asseyiez toutes les nuits à côté d'un feu de camp (ce qui à tendance à attirer l'attention), il est tout à fait possible de mourir de froid — en particulier si vous n'avez pas grand chose à manger.

Il y a un dernier inconvénient à voyager dans les montagnes : c'est fatigant. Bien sûr, le fait de passer des heures et des heures à grimper et à descendre des dizaines de mètres prélève forcément son dû sur une personne, mais la fatigue dont je parle est bien au-delà de ça. Plus vous montez en altitude, plus il vous semble qu'une force magique quelconque essaye de vous retenir. La respiration devient plus difficile, jusqu'au point où même marcher une centaine de mètres est suffisant pour vous laisser essoufflé et haletant. Vous commencez à sentir votre tête devenir légère et en proie à des vertiges, puis à avoir mal à l'estomac. Vous perdez tout désir d'avancer, et ne souhaitez plus rien si ce n'est vous écrouler et dormir pour toujours. Même l'eau perd son intérêt et l'idée de manger semble avoir plus d'inconvénients que d'avantages.

J'ai vu des hommes dans la pleine force de l'âge rester au même endroit pendant plus d'un jour, ne s'occupant pas de manger la nourriture qui se trouvait dans leurs sacoches et buvant juste assez d'eau pour se tenir en vie. Cet étrange malaise semble affecter les demi-géants et les elfes plus que les autres races, au point que je vous conseille ne pas pénétrer dans les montagnes sans un représentant de confiance d'un autre race qui vous rappellera de manger et de boire. D'un autre côté, bien que les nains se fatiguent comme les autres, la détermination caractéristique de leur race les immunise quasiment à la léthargie si dangereuse pour les autres.

Etant donné toutes les complications entraînées par le voyage dans les montagnes, la plupart des groupes s'estimeront heureux s'ils peuvent mainte-

nir un rythme de déplacement égal au quart de la distance normale. Il faut également noter que la fatigue due au voyage dans les montagnes n'a pas d'effet sur les vitesses de course (aussi longtemps que personne ne se déplace sur un terrain traître). Quand un individu doit finalement se reposer, il faut le double du temps normal pour récupérer — et si l'effort était intense, il peut se sentir mal et léthargique.

Géographie de la Cordillère

La Cordillère est composée de quatre terrains prédominants : les contreforts, les canyons, les montagnes et le Versant Forestier. Bien que chacun diffère des autres de nombreuses manières, il est parfois difficile de dire quand l'une se termine et l'autre commence. A la base des chaînes de montagnes, des collines escarpées s'élèvent de chaque côté des amoncellements de sable situés à l'embouchure des canyons, et avant que vous le sachiez, vous êtes entré dans un canyon qui serpente profondément au sein des contreforts. Les contreforts deviennent progressivement plus escarpés et rocailleux, faisant imperceptiblement la transition avec les montagnes à part entière.

D'autres fois les transitions sont plus nettes. Une pente rocheuse se termine soudainement en une falaise qui plonge sur des dizaines ou des centaines de mètres vers le sol sablonneux d'un canyon. Au sommet de la chaîne de montagnes, une forêt de grands arbres apparaît soudain, leurs branches chargées de feuillage s'agitant dans le vent comme pour accueillir le voyageur fatigué.

Que la transition soit progressive ou soudaine, un voyageur intelligent devra toujours faire attention au terrain où il se trouve. Cela lui fournira des indices estimables sur ce qu'il peut trouver rôdant derrière le prochain coin, le genre de dangers qui pourraient venir s'écraser sur sa tête, ce qui se passera vraisemblablement s'il fait une erreur.

Les contreforts

Des deux côtés de la Cordillère, les grands amoncellements de sable sortant des bouches des canyons se dressent hauts adossés aux contreforts. Ces derniers ressemblent généralement aux amas rocheux des Plateaux aussi bien en apparence qu'au niveau du terrain. Ils sont remplis de canyons étroit et sinueux, séparés par des crêtes escarpées.

Mais il y a quelques différences. Les crêtes entre les canyons tendent à être plus élevées, et leurs sommets sont souvent arrondis et plutôt imposants au lieu d'effilés et étroits. Aussi, au fur à mesure que vous voyagez en direction de l'échine de la Cordillère, les contreforts deviennent de plus en plus spectaculaires. Les canyons sont plus profonds, les falaises plus impressionnantes et les sommets plus élevés.

En supposant que vous alliez vers le sommet de la Cordillère ou que vous en reveniez, la manière la plus facile de voyager à travers les contreforts est le long du fond d'un ravin. Là, vous trouverez souvent le lit asséché d'un torrent qui constitue une bonne surface pour marcher. Il est même possible de monter des kanks en toute sécurité dans ce genre d'endroits, si vous avez pu en emmener un jusque-là auparavant. Occasionnellement, vous rencontrerez un éboulis ou un mur escarpé de pierre qui devront respectivement être traversé ou escaladé, mais sinon le voyage sera assez facile.

Si vous voyagez le long de ces cours d'eau apparemment asséchés, regardez avec attention le ciel au-dessus des montagnes devant vous, et grimpez immédiatement vers une région plus élevée si vous observez des nuages sombres s'y rassemblant. Si une averse éclate sur la région d'où vient la gorge que vous suivez (ce n'est pas un événement rare dans les montagnes), un mur d'eau pourrait la dévaler sans prévenir. Ceux qui sont pris dans un tel flot périront sûrement la plupart du temps — soit par noyade, soit en étant ballottés contre les rochers pendant qu'ils sont portés par le courant.

Il est également assez facile de voyager le long des crêtes vers le centre des montagnes, et d'éviter ainsi la possibilité d'être pris dans un flot soudain. Mais cette route possède également ses propres inconvénients. Vous vous retrouverez assez fréquemment au bord d'un précipice qui plonge dans des abysses profonds de dizaines ou de centaines de mètres. Quand cela arrive, évitez de monter vos kanks ou n'importe quelle autre bête de somme — à moins que vous ne pensiez que votre vie ne vaut à peine plus que votre cargaison. Le sol effrité le long de ces précipices peut être mouvant et incertain, et s'effondrera certainement si on concentre trop de poids en un seul endroit. Vous devrez vous imaginer ce qui



pèse le plus lourd ; parfois le sol supportera tout le poids d'un mekillot, et d'autres fois il s'effondrera sous celui d'une femme petit-homme qui ne porte rien.

Voyager parallèlement à l'arête de la Cordillère est quasiment impossible. Vous vous retrouverez à escalader et à descendre crête après crête — un processus lent et fatiguant, même si vous ne tombez pas dans un précipice ou que vous ne vous retrouvez pas en face d'une falaise infranchissable. Il est généralement plus sage de passer par la base des contreforts, de franchir la distance désirée du nord vers le sud, et ensuite de prendre un canyon ou une crête qui mène plus ou moins là où vous souhaitez aller.

Flore et Faune

La flore et la faune des contreforts est la même que celle des amas rocheux des Plateaux. Voyez les **amas rocheux** dans la section des **Plateaux** ci-dessus pour plus d'informations à ce sujet.

Les canyons

Les contreforts sont entrecoupés tous les trente ou soixante kilomètres par un canyon principal qui mène loin dans le cœur des montagnes. Ces canyons sont généralement larges de un à huit kilomètres et les kanks peuvent habituellement être montés sur soixante à quatre-vingt kilomètres vers l'intérieur.

Les premiers cinq à dix kilomètres de canyon sont généralement recouverts d'amoncellements de sable qui ont été apportés des montagnes avec les années. Souvent, il y a une quantité assez importante d'eau piégée sous ce sable (qui a ruisselé ou qui a été amenée des montagnes), aussi n'est-il pas rare de trouver des taillis de petits arbres, des champs d'herbe ou de fleurs voire même des haies de buissons épineux poussant à ces endroits.

Ces éventails sablonneux font de bons pâturages, aussi n'est-il pas rare de rencontrer des pâtres nomades campant à leur base. Les pâtres sont généralement heureux de laisser passer un groupe de voyageurs à travers leur territoire, mais ils n'apprécient guère qu'on s'arrête pour faire paître ses troupeaux pendant plus d'une journée ou deux.

Plus haut, le sol des canyons consiste en des landes rocailleuses parsemées de rochers de toutes tailles. Là, la végétation est un peu plus fournie que dans la plupart des landes rocailleuses, car les falaises rocheuses se dressent haut de chaque côté du canyon, offrant un abri contre le soleil durant une bonne partie de la journée. Tous les quinze ou trente kilomètres, il y a en général un point d'eau dans une crevasse quelconque cachée entre les rochers, vestige de la dernière crue soudaine. Les voyageurs devraient réfléchir à deux fois avant de boire une telle eau, car souvent elle stagne depuis plusieurs années.

Le plus grand danger de cette région vient des prédateurs. La végétation ample fait vivre un grand nombre de créatures herbivores, qui à leur tour attirent un grand nombre de carnivores. L'espace confiné des canyons facilite la tâche des prédateurs pour parcourir leur territoire. De plus il y a des crevasses et des fissures en abondance dans lesquelles ils peuvent se cacher. Prévoyez de perdre au moins le tiers de votre bétail et peut-être un ou deux de vos amis quand vous passez dans cette région.

Près du sommet du canyon, vous pouvez atteindre un éboulis. Laissez vos montures à cet endroit, car même les kanks ne peuvent espérer traverser ce terrain traître sans se casser une patte au bout du premier kilomètre. En fait, quand vous traversez cette région, faites attention à vous-même. Si vous faites un faux pas même une fois, votre pied peut se loger dans une anfractuosité entre deux rochers, brisant votre jambe comme un morceau de bois sec au moment où votre mouvement vous emporte vers l'avant.

Que ce soit un pas ou un saut entre deux rochers, il est difficile de dire dans cette région quand votre poids peut rompre l'équilibre d'une pierre et vous envoyer rouler dans une masse de rochers aux arêtes vives. Le rocher branlant peut même au pire en déloger d'autres, vous enfouissant sous des tonnes de rocaille acérée. C'est en raison du danger présenté par les éboulis, que de nombreux marchands voyageant dans les montagnes insistent pour engager un clerc de la terre : un tel individu pouvant se montrer inestimable en renforçant une zone particulièrement instable de rochers, ou en déplaçant de grandes masses de pierre si un glissement de terrain intervenait.

Au-dessus des éboulis, près du fond du canyon, on trouve quasiment toujours une large étendue de broussailles. Cette dernière peut avoir une taille variant en diamètre de trente kilomètres jusqu'à pres-

que cent cinquante. Leur existence est due, à mon avis, à trois raisons. En premier lieu, l'éboulis rend difficile l'accès pour les créatures herbivores, de telle manière que les plantes vivent plus longtemps. En second lieu, elles sont près des sommets de la Cordillère, ce qui signifie qu'elles sont proches de l'approvisionnement en eau. En troisième lieu, les températures sont un petit peu plus fraîches à ces altitudes, de telle manière que la végétation subit moins sévèrement la chaleur du jour.

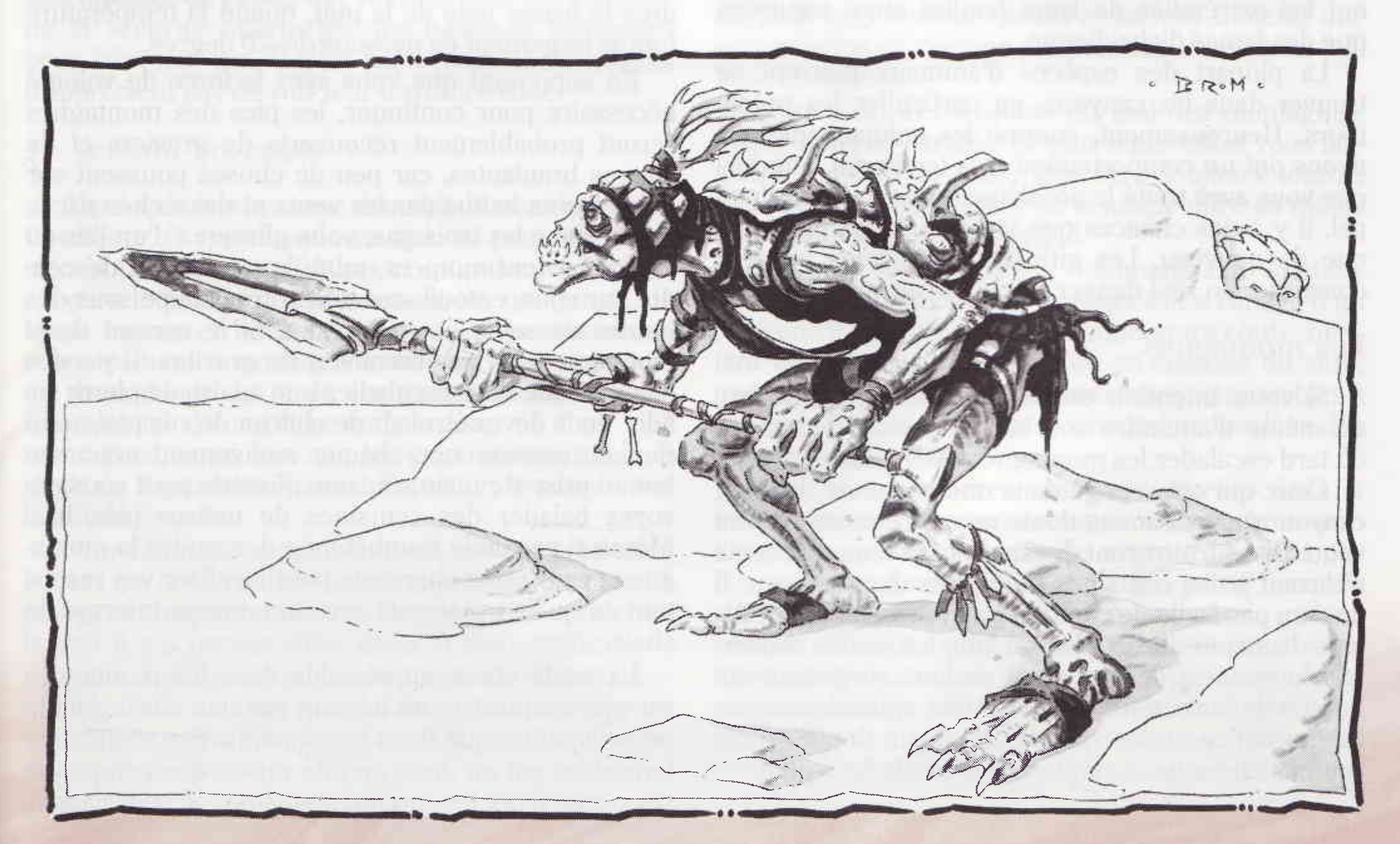
Parfois, un ermite ou une petite tribu de pâtres établira sa demeure dans une telle région, ayant amené ses bêtes dans le champ alors qu'elles étaient jeunes. De tels individus (ou groupes d'individus) sont très suspicieux envers les étrangers et très protecteurs au sujet de leur territoire. Il n'est vraiment pas rare qu'une tribu de pillards les tue, vole leurs troupeaux et fasse de ces pâturages leur camp de base. Cela signifie également que quiconque entrant dans une de ces régions a une bonne chance de rencontrer une tribu de pillards — ce qui n'est jamais une expérience plaisante.

Occasionnellement, ces prairies de haute montagne ne sont pas protégées par un éboulis. Evitez ce genre de régions à tout prix. Elles sont souvent si jalousement défendues par des nomades hostiles ou par des tribus de pillards qu'y entrer est l'assurance d'une embuscade. Si ce n'est pas le cas, alors elles sont remplies d'herbivores nerveux et de carnivores féroces, tous défendant agressivement leur territoire contre tout intrus.

La seule exception que je connaisse à cela, est la savane entourant la cité de Tyr, où les nobles de la cité considèrent comme un grand sport de chasser tout animal sauvage qui pénètre leur territoire. C'est un jeu excitant, car les nobles sont quasiment aussi souvent victimes des animaux, qu'ils arrivent à les tuer.

Flore et faune

Près de la bouche d'un canyon typique, la flore et la faune correspondent à ce qu'on trouve dans les déserts de sable (voir la section des **Plateaux**





ci-dessus). Au sommet du canyon, il y a généralement une étendue de savane. Cette zone est recouverte d'un tapis d'herbe fournie, et parsemée de grands arbres bulteaux portant de petites feuilles cireuses. Le bois de ces arbres est extrêmement dur et excellent pour faire des armes, mais l'arbre est par ailleurs inconsommable. Faites attention aux brins solitaires d'une épaisse herbe pourpre se trouvant dans cette région ; ils tendent à pousser au sein d'autres touffes d'herbe et sont si acérés qu'ils peuvent couper la langue de bêtes inattentives et mettre en lambeaux le pied de voyageurs imprudents.

A la place des cactus des landes rocailleuses, les hauteurs médianes des canyons sont recouvertes de plantes-dagues. Ces étranges plantes ont des dizaines de feuilles en forme de dague qui se déploient, comme les branches d'un arbre, à partir du tronc central, au sommet des racines de la plante. Chaque feuille se termine par une aiguille aiguisée. Cette dernière est enduite d'un poison léger et paralyse n'importe quel membre qu'elle touche pendant dix jours au maximum. Certaines espèces de ces plantes ont les extrémités de leurs feuilles aussi aiguisées que des lames d'obsidienne.

La plupart des espèces d'animaux peuvent se trouver dans les canyons, en particulier les prédateurs. Heureusement, comme les animaux des canyons ont un comportement très territorial, une fois que vous avez traité le problème du prédateur principal, il y a des chances que vous ne soyez plus attaqué de nouveau. Les gith des montagnes peuvent constituer un réel danger dans ces canyons.

Les montagnes

Si votre intention est de traverser la Cordillère, ou même d'atteindre son sommet, vous devrez tôt ou tard escalader les montagnes elles-mêmes.

Ceux qui ont voyagé dans une gorge ou dans un canyon n'auront aucun doute quand ce moment sera venu. Ils se trouveront devant la base d'un mur à-pic s'élevant à des centaines de mètres dans les airs. Il ne sera pas facile de continuer à avancer. S'ils ont décidé d'amener du bétail aussi loin, les pentes couvertes de graviers, les énormes rochers surgissant au-dessus de leurs têtes et les falaises apparaissant par intermittence ne leur laisseront aucun doute que la seule manière de continuer est d'escalader à pied.

Ceux qui ont voyagé le long des lignes de crête le réaliseront plus lentement. Ils remarqueront que les pentes deviennent plus accentuées, les précipices plus profonds, et les falaises plus fréquentes. Leur bétail, s'ils en ont toujours, deviendra de plus en plus nerveux et effrayé. Même les kanks dociles refuseront de bouger et, si elles sont forcées d'une manière quelconque à continuer plus loin, les pauvres bêtes perdront inévitablement leur équilibre dans les pentes escarpées et plongeront vers leur mort — déversant tout ce qu'elles portent quand elles dégringoleront de plusieurs centaines de mètres.

Dans tous les cas, c'est quand vous supporterez votre fardeau et que vous commencerez à grimper pas à pas les pentes escarpées, que vous ressentirez les pires effets du mystérieux mal des montagnes. La respiration deviendra difficile, votre tête sera douloureusement lourde, vous aurez mal à l'estomac et vous sentirez fatigué et apathique. Dans les cas sérieux, vous pouvez même perdre tout désir de continuer votre voyage : vous rebrousserez chemin sans raison apparente, vous vous assiérez même et attendrez le baiser gelé de la nuit, quand la température tombe largement en dessous de -20 degrés.

En supposant que vous ayez la force de volonté nécessaire pour continuer, les pics des montagnes seront probablement recouverts de graviers et de pierres branlantes, car peu de choses poussent sur des terrains battus par les vents et desséchés par le soleil. Tous les trois pas, vous glisserez d'un pas en arrière. A tout moment, toute la pente peut descendre sur vous, enfouissant tout votre groupe sous des tonnes de sable et de rochers. Si le versant de la montagne n'est pas recouvert de graviers, il y a des chances que vous escaladiez une falaise de pierre solide. Vous devez être sûr de chacun de vos pas, assurant en permanence chaque mouvement avec une bonne prise de main, car une glissade peut vous envoyez balader des centaines de mètres plus bas. Même si vos amis s'embêtent à descendre la montagne et sont assez chanceux pour localiser vos restes, tout ce qu'ils trouveront sera une masse informe de chair.

La seule chose appréciable dans les montagnes est que les prédateurs ne sont pas une aussi grande préoccupation que dans les canyons. Peu d'animaux terrestres ont un désir ou une raison quelconque de séjourner dans les montagnes, aussi le seul danger

peut venir de grandes créatures volantes qui recherchent un repas facile. Généralement, le but de leurs attaques n'est pas de vous tuer directement, mais plutôt de vous faire perdre l'équilibre et de vous faire choir vers votre mort. En fait, elles semblent préférer la chair qui a été attendrie de cette manière. J'ai vu une fois une vouivre ignorer plusieurs kilos d'un erdlu fraîchement tué afin de faire tomber un homme du versant de la montagne, pour ensuite plonger et se régaler du corps pulvérisé.

Flore et faune

La végétation n'est pas courante sur les pentes rocheuses des hautes montagnes, mais ici ou là, le tronc noueux d'un arbre ranike de deux mètres serpente hors d'une fissure dans les falaises. S'il n'y a rien de comestible sur cet arbre, une fois brûlée sa sève dégage une fragrance aromatique qui repousse les insectes, y compris les rudes thri-kreen.

Les seuls animaux que vous êtes susceptibles de rencontrer sur ces pentes sont des reptiles volants et des oiseaux de proie, qui retirent tous un avantage de la sécurité offerte par les hauteurs rocheuses pour faire leur nid. Il n'est pas besoin de dire, qu'ils n'apprécient pas de voir leur territoire violé.

Le Versant Forestier

Alors que le voyageur franchit le sommet de la Cordillère, il appréhende ce qui est peut-être la vision la plus étrange d'Athas et qui, assurément, lui coupera le souffle. En dessous de lui, une jungle de hauts sapins et bouleaux couvre les pentes escarpées des hautes montagnes, avec un épais sous-bois de rhododendrons et de bambous des montagnes. Elle s'étend du nord au sud, le long du flanc des montagnes, aussi loin que les yeux puissent voir. Il s'agit du légendaire Versant Forestier, le paradis sur le toit du monde.

Pour des raisons quelconques, une large bande à l'ouest de la Cordillère est étrangement humide. A peu près chaque matin, une douce bruine tombe, et la nuit il y a parfois entre deux et cinq centimètres de neige. Cette source plus ou moins constante d'humidité a, de manière prévisible, provoqué l'apparition d'une ceinture verdoyante ne ressemblant à rien d'autre sur Athas.

Quand le voyageur pénètre dans la forêt, il découvre rapidement que la végétation est si épaisse qu'il doit s'y tailler un chemin. La forêt devient plus sombre et plus lugubre, résonnant des gloussements et des cris de centaines de petits animaux alarmés par la présence de l'intrus. Au-dessus, le vent mugit à travers le sommet des arbres avec une résonance étrange.

Bien que les montagnes de ce côté soient aussi escarpées que celles du côté oriental, la marche y est bien moins hasardeuse. La rocaille branlante est remplacée par un tapis de mousse qui s'accroche à une épaisse couche de terre noire. Les pentes sont toujours aussi escarpées, les falaises toujours aussi rocheuses et les abîmes aussi profonds, mais ils sont plus difficilement visibles derrière le rideau de végétation.

La chose la plus étonnante au sujet de cette forêt est l'humidité. Des gouttes d'eau s'accrochent à n'importe quoi : feuilles d'arbre, rochers et même votre front. Le doux murmure de minuscules cours d'eau vient de toutes les directions, devenant ça et là un petit rugissement quand le torrent franchit une dénivellation et s'écrase plus bas sur les rochers à la base de celle-ci.

Vous souffrirez toujours du mal des montagnes, même dans ce paradis. Le plus léger effort vous fatiguera toujours et votre tête sera toujours lourde, mais l'épaisse couverture de la jungle offre au moins un certain abri contre le soleil.

La nuit, la forêt reste étonnamment chaude, comme si l'épaisse couverture agissait à l'image d'un revêtement isolant le sol. La température chute, hésitant un petit peu au-dessus ou en-dessous du zéro, mais ne plonge jamais à des extrêmes comparables à ceux atteints sur les pentes orientales désolées des montagnes.

Mais vous ne devez pas vous attarder dans la forêt, à moins que vous ne soyez venu pour mourir. Etonnamment, la plus grande menace ne vient pas des animaux. La jungle est en grand partie occupée par de petits animaux qui comptent sur le poison pour se défendre, et ils ne vous gêneront pas si vous ne les gênez pas. Les prédateurs ne sont généralement pas dangereux pour les hommes ; ils tendent à être petits et à se nourrir quasiment exclusivement des créatures plus petites qu'eux habitant la forêt.



C'est aux petites-gens que vous devez faire attention. Ils considèrent toute créature entrant sur leur territoire — y compris les autres races intelligentes — comme du gibier. Une fois qu'ils ont conscience de votre présence, ils vous pisteront silencieusement à travers la forêt, attendant le moment approprié pour tendre une embuscade. Ils vous prendront si possible vivant et vous présenteront en tant que cadeau à leur chef. Si vous deviez être pris vivant, ce n'est pas là le destin que vous désireriez. Certains rois petites-gens sont si sauvages qu'ils préfèrent manger vifs les humains et les demi-humains qui leur sont présentés. D'autres sont plus civilisés et auront au moins la décence de tuer et de cuire leur repas en premier.

S'ils ne peuvent capturer le voyageur vivant, les petites-gens sauront se contenter de son cadavre. Ils pourront le rabattre vers un précipice, lui sauter dessus dans son sommeil, le piéger en se montrant amicaux puis en le trahissant, ou tout simplement le submerger par la force du nombre.

Il faut noter que tout petit-homme se trouvant avec le groupe d'aventuriers sera autant que possible épargné. Même s'il est habillé de la même manière que ses compagnons, les autochtones supposeront qu'il a été capturé et qu'il est retenu contre sa volonté par les "grandes gens". Des protestations et des supplications de sa part au nom du reste du groupe n'auront aucun effet, car les petites-gens sauvages supposeront simplement que leur infortuné frère a été séduit magiquement afin de défendre ses compagnons. Après que le "frère" ait été "libéré", il sera invité à se joindre à la tribu ou sera relâché avec une brassée de cadeaux pour retourner à ses affaires.

Pour plus d'informations sur les petites-gens, voyez les sections sur les **villages** et les **clans de chasseurs-cueilleurs** dans le **Chapitre 2 — Société athasienne**.

Flore et faune

Il y a tant d'arbres, de lianes et d'arbustes poussant dans le Versant Forestier qu'il serait futile d'essayer de les décrire tous. Il suffit de dire qu'il y a des centaines d'arbres puissants, tous couverts d'énormes feuilles, portant des fruits étranges et exotiques. De leurs branches pendent plus de sortes de lianes que je pourrai en inventorier au cours de ma vie. Le sol de cette jungle est si abondamment recouvert d'arbrisseaux verts et de fleurs vivement colorées, qu'il ne peut être que rarement aperçu lui-même.

La faune de la jungle est aussi étonnante que la flore. Un millier d'espèces de serpents, de grenouilles, d'oiseaux et de petits rongeurs détale sous vos pieds. Occasionnellement, vous apercevrez un des grands prédateurs sombres qui se tapissent dans les profondeurs de la jungle — mais si brièvement que vous ne serez pas capable de dire si vous avez vu quoi que ce soit d'autre qu'une ombre. Mais soyez en averti : dans la forêt ce n'est pas parce qu'une chose est petite qu'elle n'est pas mortelle. Le poison est si courant dans cette jungle qu'il est étonnant que vous puissiez respirer l'air sans inhaler une toxine quelconque.

Ruines

La Cordillère a sa part de ruines, bien que certaines soient de type particulier.

Les canyons et les gorges sont, dans leur plus grande partie, dépourvus de toute ruine. Que cela soit dû au fait que les anciens ne construisaient pas là, ou au fait que les crues soudaines ont effacé tout signe de leur présence, c'est impossible à savoir. Il suffit de dire que si vous cherchez des trésors perdus, il est inutile de fouiller les canyons.

Les aiguilles et les crêtes des contreforts sont ponctuées de tours écroulées, de donjons abandonnés et de châteaux oubliés. En général, ces édifices solitaires se dressent au sommet d'un pic ou d'un monticule surplombant ce qui devait être jadis un point d'une importance stratégique, comme la jonction de deux grands canyons ou l'étroite entrée d'une gorge particulièrement longue. Parfois, les fondations et les souterrains en dessous d'un de ces châteaux contiennent encore quelques morceaux d'armure en acier, une épée en métal ou quelque autre trésor oublié. Mais le plus souvent, ils servent maintenant de forteresses à des chefs pillards puissants ou à des tribus de monstres.

Dans les contreforts, il y a de nombreuses cavernes naturelles d'une taille et d'une étendue incroyables. En général, elles sont habitées par une grande variété de créatures dangereuses, mais certaines abritent des décors incroyablement beaux et de vastes bassins d'eau cachés dans leurs profondeurs. Cela vaut occasionnellement les risques pris en se

faufilant dans l'une de ces cavernes pour admirer ce qu'on peut y voir.

Les montagnes et les contreforts sont truffés d'anciennes mines. Les tunnels sont trop bas pour tous, à l'exception des nains et des petites-gens, pour y voyager confortablement ; en fait les demi-géants et de nombreux elfes doivent ramper sur leurs mains et leurs pieds pour explorer ces endroits. Certaines personnes prétendent que cela est dû au fait que jadis les petites-gens étaient des mineurs experts qui creusèrent la plupart des tunnels dans les montagnes de la Cordillère, mais je ne suis pas sûr d'y croire. Quels que soient les gens qui ont creusé les mines, ils ont fait un mauvais travail — ou l'âge a laissé son empreinte sur leur réalisation. J'ai entendu des histoires d'entrées de mines s'effondrant de manière inattendue, laissant un groupe d'aventuriers piégé à l'intérieur et suffocant. Certaines mines sont remplies d'eau et quand vous vous y déplacer vous devez faire attention à ne pas tomber dans un puits caché ou d'ouvrir une porte qui libèrerait un torrent d'eau à l'odeur infecte, qui brûlerait votre peau comme de l'acide. On m'a parlé d'autres mines qui sont remplies de gaz explosifs, de telle manière que l'air s'enflamme si vous emmenez une torche à l'intérieur.

Ajoutez à ces dangers l'assortiment habituel d'horreurs qui se cachent dans les cavernes sombres, et les étranges races d'humanoïdes résidant dans l'obscurité qui ont la réputation d'habiter dans les tunnels des montagnes, et les mines semblent être de très bons endroits à éviter. Bien sûr, je réalise que nombre d'entre vous qui lisent ces mots ont entendu des histoires sur des cités souterraines et des trésors cachés dans ces mines des montagnes. Rappelez-vous seulement qu'aucune richesse ou gloire ne sert un homme mort. C'est tout ce que j'ai à dire sur ce sujet.

Finalement, les ruines les plus étranges de toutes ne peuvent se trouver que dans les plus hautes montagnes. A tout moment vous arriverez devant un étrange édifice en ruine s'accrochant toujours à la paroi d'une falaise élevée ou caché dans une profonde crevasse à mi-hauteur d'un abîme de trois cents





mètres. Ces tout petits édifices ne peuvent pas contenir plus de deux ou trois personnes, et on ne peut y entrer qu'au prix d'un risque considérable en escaladant une façade rocheuse escarpée ou en descendant plusieurs dizaines de mètres avec une corde. Ils contiennent rarement quelque chose ayant une valeur économique, mais je connais des clercs ou des druides qui ont passé un jour ou deux dans ce genre d'endroits et qui en sont ressortis avec de nouvelles idées sur la nature du monde qui leur ont permis d'augmenter leurs pouvoirs de manière significative.

Rencontres

Si vous projetez de voyager dans la Cordillère, préparez-vous à combattre pour votre vie une minute et à courir pour elle la suivante. Les seules personnes à peu près amicales que vous puissiez rencontrer sont les pâtres qui font paître leurs animaux sur les amoncellements sablonneux à la bouche d'un canyon. Autrement, les habitants des montagnes sont là soit à la recherche de tranquillité, soit parce que c'est un bon endroit pour chasser. Ni les uns ni les autres n'accueilleront volontiers les visiteurs.

Vous pouvez découvrir occasionnellement un comptoir marchand caché dans quelque gorge, près d'une carrière de pierre ou même peut-être une mine. A moins que vous ne travailliez pour la même maison, et que vous apportiez le ravitaillement, ne vous attendez pas à un accueil chaleureux. Tout avant-poste marchand situé dans un endroit si reculé est une indication sûre qu'il y a quelque chose ayant une importance économique. L'agent résident supposera le plus vraisemblablement que vous êtes là en éclaireur pour une maison concurrente et ne fera rien pour rendre votre travail plus facile — ou même pour sauver votre vie.

D'un autre côté, il y a très peu à craindre qu'il vous tende une embuscade ou qu'il vous attaque autrement ; tous les codes marchands interdisent strictement d'utiliser la violence pour éliminer la concurrence. Bien sûr, si vous pouvez prouver que vous n'êtes pas un concurrent, et que vous prêtez serment de ne pas révéler l'existence de l'avant-poste, l'agent peut être enclin à vous recevoir comme invité ou client. Mais, une fois que vous ramenez la preuve que vous n'appartenez pas à une autre maison, son obligation d'éviter la violence ne s'applique plus.

Les Hinterlands

Les Hinterlands forment une région qui se situe au-delà de la Cordillère. Je dois confesser que je sais peu de choses de cette région, car mes voyages ne m'y ont fait pénétrer que sur cent cinquante kilomètres. Mais laissez-moi préciser pour ma défense que je suis la seule personne à ma connaissance à y avoir jamais voyagé et à en être retourné. Pour autant que je sache, tous ceux qui ont décidé d'explorer cette région ont simplement disparu.

A première vue, les Hinterlands ne sont pas très différents des Plateaux. Après avoir descendu le versant occidental de la Cordillère et fait votre chemin à travers des kilomètres de sable accumulé à l'embouchure des canyons, vous arriverez sur une plaine plate et vide qui s'étend à perte de vue. Vous avez atteint les Hinterlands.

Voyager dans les Hinterlands

A peu près n'importe quel moyen de transport normal serait efficace dans les plaines plates des Hinterlands : marche, kank et même chariot avec un mekillot. Malheureusement, à moins que vous ne pensiez à une manière quelconque de faire venir un kank ou un mekillot à travers la Cordillère (et croyez-moi, j'ai essayé ou entendu parlé de chaque technique que je connaisse), vous terminerez à pied. Vous avez autant de chances de trouver une quelconque bête domestiquée ici que vous en avez de survivre à un combat contre le Dragon. Les Hinterlands restent complètement déserts ; même si vous emportez de l'argent ou des marchandises pour faire du troc, vous ne trouverez personne à qui acheter un animal.

Heureusement, le terrain se prête à la marche. Après avoir quitté l'étroite bande de lande rocailleuse (voir ci-dessous), vous pourrez passer du bon temps. Il y a assez de végétation pour que vous puissiez faire de la cueillette sans trop d'efforts, même si vous ne reconnaissez pas toujours les plantes que vous mangez. Je vous conseille de faire attention à tout ce qui porte des feuilles cramoisies ; après avoir mangé les racines d'une de ces plantes, j'ai pensé pendant deux jours que je pouvais voler (heureusement je n'étais pas dans les montagnes). Le gibier est également abondant, si vous vous sentez prêt aux risques de la chasse.

Je voudrais vous conseiller de faire attention avec l'eau. Bien que les oasis soient un petit plus courantes dans les Hinterlands que sur les Plateaux, vous n'en connaissez pas les emplacements et il n'y a pas de chemins bien définis pouvant vous donner des indices de là où il faut regarder. Le meilleur choix est de prendre comme compagnon de voyage un clerc affilié au Plan Elémentaire de l'Eau. A part cela, je vous conseillerais de ne jamais trop vous éloigner de votre dernière source d'eau, de telle manière que vous puissiez toujours y revenir si vous avez perdu votre outre. Je suppose qu'une des raisons pour lesquelles les voyageurs ne reviennent pas de cette région, est que les oasis cachées sont plus courantes et qu'ils ne suivent pas ce conseil.

Géographie des Hinterlands

Selon mon expérience, les Hinterlands ont beaucoup de choses en commun avec les Plateaux, sauf qu'ils sont dépourvus de races intelligentes, d'après ce que nous en savons. De ce fait, les descriptions ci-dessous seront brèves, ne comprenant que les aspects propres au terrain des Hinterlands . Si vous avez besoin d'en savoir plus sur la nature de base d'un type particulier de terrain ou sur la faune et la flore y résidant, consultez la **géographie des Plateaux** dans ce même chapitre.

Les landes rocailleuses

Quand vous atteignez la base du versant occidental de la Cordillère, les Hinterlands ne vous apparaîtront comme n'étant rien d'autre qu'une vaste étendue de lande rocailleuse. Ne désespérez pas ; la plaine rocheuse n'est qu'une étroite bande, d'une largeur variant entre huit et quarante-cinq kilomètres. Dans le pire des cas, vous ne mettrez pas plus de trois jours pour la traverser.

Vous pouvez tomber sur un chemin bien tracé s'éloignant des contreforts de la Cordillère. Bien que la marche soit plus rapide et plus facile sur ce chemin, évitez-le à tout prix. Il a sans doute été tracé par de grands animaux qui vont et viennent entre les contreforts et les savanes au-delà de la lande. Même si vous ne rencontrez pas un troupeau ou une meute de ces bêtes, qui seront sans doute féroces, il est vraisemblable que vous serez attaqué par de redoutables prédateurs qui ont appris à se mettre en embuscade le long de telles routes.

Les savanes

La majorité du terrain que j'ai rencontré dans les Hinterlands est composé de savanes. Comparées à celles des Plateaux, ces plaines sont inhabituellement plates ; à l'exception des buissons et d'un arbre occasionnel, elles sont aussi planes qu'une table. Malheureusement, la douce brise qui semble souffler en permanence soulève une bonne quantité de poussière, de telle manière qu'un halo vert gris s'accroche au sol, limitant la visibilité à moins d'un kilomètre.

Il y a un vaste nombre d'animaux dans les savanes, la plupart d'entre eux ne se montrant pas particulièrement farouches vis-à-vis des créatures bipèdes. Au cours de votre voyage, vous rencontrerez sans doute des troupeaux sauvages d'erdlus ou des mekillots, des essaims de kanks non domestiqués et des dizaines de créatures que vous ne reconnaîtrez pas toutes. Si elles ne fuient pas devant vous, alors vous seriez prudent de fuir devant elles.

Amas rocheux, montagnes et forêt

Les seules terrains de ces types que j'ai rencontrés se trouvent dans les Montagnes de la Couronne du Dragon ; voyez cette section dans le **Chapitre 4 — Atlas de la Région de Tyr**.

Ruines

Je n'ai rencontré que peu de signes des anciens dans les Hinterlands. Apparemment, la Cordillère fut une barrière autant pour eux que pour nous. La seule exception fut un étrange temple que j'ai trouvé dans la forêt dissimulée au cœur des Montagnes de la Couronne du Dragon. Si je n'eu pas le temps de l'explorer aussi attentivement que je l'aurais voulu, je peux vous assurer que c'était différent de toute chose que j'ai pu voir ailleurs sur Athas.



Rencontres

Les seules rencontres que j'ai faites furent avec des bêtes sauvages ; je n'ai rencontré aucune trace de vie intelligente dans les Hinterlands. Cela ne veut pas dire que de telles races n'existent pas, mais seulement qu'elles sont très rares. S'il y a des races intelligentes dans les Hinterlands, je pense que ce sont des clans primitifs de chasseurs-cueilleurs, ou même des pâtres nomades. Il n'y a pas de signe d'activité économique dans la région, et il est ainsi hors de question de rencontrer des tribus de pillards, des marchands, des villages ou des cités.



Depuis le début, j'ai essayé de décrire la nature générale d'Athas. D'un certain point de vue, mes capacités à cet égard ont été limitées par la faiblesse des mortels : il est impossible pour un homme de visiter tous les recoins du monde au cours de sa seule vie. De ce fait, nombre des choses que j'ai dites dans ces pages ont été rassemblées à partir de conversations avec des compagnons voyageurs, glanées dans les archives des marchands au long cours ou extrapolées à partir des mes expériences directes. Bien sûr, il y a forcément certaines erreurs et éléments fantaisistes dans ce propos.

Cela ne sera pas le cas des éléments présentés ici. Dans ces pages je vais décrire avec autant de détails que possible, les seuls sites que j'ai vus par moi-même. Il ne fait pas de doute que si vous visitez certains des lieux décrits ci-dessous, vous allez constater que certaines choses ont changé.

En dépit de ces différences, je crois que vous constaterez que cette chronique est étonnamment précise ; à une époque au moins ces endroits furent exactement comme ils sont décrits ici.

En l'honneur de ma cité natale, j'ai appelé la région que j'ai explorée la "Région de Tyr". Cela n'implique en aucune manière que Tyr domine cette vaste zone — ce n'est pas le cas — ou même qu'il s'agisse de la plus grande ville de la région — elle ne l'est pas. Tout ce que signifie ce nom est que j'ai commencé mes explorations par Tyr, et que c'est la région que j'ai explorée.

La Région de Tyr s'étend sur la rive occidentale de la Mer Pulvérulente. A en juger par ce que j'ai entendu d'autres explorateurs et voyageurs, la région autour de Tyr est assez représentative des terres bordant la Mer Pulvérulente, qui représentent à peu près la moitié de toute la zone occupée par les Plateaux. La grande **Carte de la Région de Tyr** montre les terrains de cette zone, ainsi que les emplacements de tous les lieux décrits ci-dessous. Avant de continuer votre lecture, prenez quelques minutes, si vous le souhaitez, pour étudier cette carte — ce n'est pas pour une autre raison que pour flatter l'ego d'un vieil homme qui a passé des heures innombrables à s'user la vue à la tracer.

Les cités

Il y a sept cités dans la Région de Tyr : Balic, Draj, Gulg, Nibenay, Raam, Tyr et Urik. Chacune est dirigée par un roi-sorcier (ou une reine) et est organisée plus ou moins selon les grandes lignes données dans la section **Cités-États** dans le **Chapitre 2 — Société athasienne**. Si vous n'avez jamais été dans une cité, assurez-vous de lire cette section avant de passer les portes de l'une d'entre elles. Autrement, vous pourriez très facilement vous retrouver à façonner des briques dans les puits de boue ou à combattre pour votre vie dans les arènes.

Il y a bien sûr de nombreuses variations culturelles entre les cités, en fonction des goûts de leurs rois-sorciers. En considérant le degré auquel ces différences se manifestent, c'est une chose heureuse que la structure sociale sous-jacente soit si similaire d'une cité à l'autre. Autrement, les voyages de l'une à l'autre seraient encore plus dangereux qu'ils ne le sont maintenant.

Balic

Balic est dirigée par le Dictateur Andropinis, un puissant roi-sorcier qui a été *élu* à son poste il y à sept cents ans de cela. Bien que le terme de "dictateur" se réfère initialement au pouvoir de la *dictature*, une politique citadine sanctionnée par une assemblée démocratique de grands propriétaires, Andropinis a transformé le titre et la charge en une autorité totale. Quiconque s'oppose à lui est exécuté par un décret dictatorial.

Dans les rares occasions où quelqu'un est assez brave pour élever une complainte au sujet de la dureté de la direction d'Andropinis, le vieil homme prend un grand plaisir à rappeler à tous ceux qui peuvent l'entendre que leurs ancêtres l'ont élu à vie à ce poste. Malheureusement pour les citoyens de Balic, personne n'a réalisé combien de temps Andropinis pourrait vivre.

Celui-ci demeure dans un majestueux palais de marbre blanc, de forme rectangulaire et décoré sur tous ses côtés de colonnes magnifiques. Ce palais est situé sur un escarpement rocheux fortifié au centre de la cité. L'armée personnelle d'Andropinis comprend dix mille fantassins hautement disciplinés qui portent des lances de quatre mètres, de grands bou-





cliers en bois et des dagues faites à partir de fémurs d'erdlus aiguisés.

Les arkhontes de Balic sont uniques dans le sens où ce sont les citoyens libres de la cité qui les élisent à leur poste pour des périodes de dix ans. Andropinis est généralement tolérant sur ces élections, bien qu'il fasse parfois savoir aux citoyens quels sont les candidats qu'il voudrait voir élus. J'ai entendu dire que si les mauvais candidats gagnaient les élections, Andropinis les exécutait et organisait un autre vote.

Les nobles de Balic sont appelés des *patriciens.* Comme la plupart des autres nobles, ils possèdent leurs terres de génération en génération. La plupart d'entre eux tirent leurs ressources de vergers d'oliviers et de fermes céréalières qui entourent la cité, mais quelques uns possèdent de grandes parcelles de savanes, sur lesquelles ils font paître avec précaution des kanks et d'autres créatures, à trente kilomètres à l'ouest de la cité.

Les comptoirs de négoce de Balic sont nichés contre la base de la forteresse rocheuse d'Andropinis, dans une zone appelée l'*agora.* Les marchands font des affaires empressées avec l'huile d'olive, le nectar de kank et les céramiques produites par les fameux potiers de la cité. Le marché elfe entoure de toute part l'agora, de telle manière qu'il est impossible de faire un échange légal sans être préalablement assailli d'offres douteuses.

La position isolée de Balic est tout à fait défendable pour ce qui est des armées des autres cités-États, car il est impossible d'approcher de la cité par toute autre direction que l'ouest. Malheureusement, sa grande proximité de l'Estuaire de la Langue Fourchue fait que la cité est plus souvent qu'à son tour dérangée par les géants qui traversent l'estuaire à pied pour s'adonner au pillage. Chaque citoyen de la cité, homme ou femme, esclave ou homme libre, est membre de la milice. Ils passent chacun dix mois, par rotation, à aider l'armée régulière à patrouiller les champs et les savanes dans un effort pour réduire la quantité de récolte et de bétail perdue pendant les raids des géants.

Draj

Le roi-sorcier de Draj se proclame "Le Puissant et Omnipotent Tectuktitlay, Père de la Vie et Maître des Deux Lunes". Comme vous pouvez le déduire de cette appellation, Tectuktitlay prétend être un dieu. De peur que vous le preniez au sérieux, je vais vous donner mon opinion : Tectuktitlay n'est même pas le plus puissant des rois-sorciers.

Quoi qu'il en soit, Tectuktitlay dirige Draj depuis un grand complexe fortifié au centre de la cité. Celui-ci contient plusieurs édifices de plain-pied qui servent de cantonnement pour ses gardes, les quartiers des arkhontes, une école pour les enfants des nobles et une académie des psioniques qu'il supervise personnellement. Au centre de ce complexe se trouve une grande arène pour gladiateurs. Elle est entourée par des gradins de sièges en pierre, sauf à l'endroit où s'élève une pyramide escarpée en pierre — la demeure de Tectuktitlay — qui la surplombe de soixante mètres.

Personne ne semble savoir depuis combien de temps Tectuktitlay dirige Draj, probablement parce qu'il a interdit que ce savoir soit transmis de génération en génération, afin d'apparaître comme complètement immortel. Ses arkhontes, appelés les "Prê-

tres Lunaires" proclament qu'il a élevé la cité de la poussière et qu'il a rendu fertiles les terres environnantes.

Cette dernière prétention vient sans doute du fait que Draj se tient sur un énorme banc de boue situé à proximité du bord occidental d'un grand bassin pulvérulent intérieur (voir la **Géographie de la Mer Pulvérulente** dans le **Chapitre 3 — Géographie athasienne** pour une explication sur les bancs de boue).

Si j'avais à faire une supposition, ce dont je ne vais pas me priver, je dirai que ce qui s'est réellement passé est la chose suivante : un profanateur relativement jeune et faible, Tectuktitlay, amena un petit groupe de suivants sur cette île et fonda sa cité. Etant donnée la fertilité naturelle des bancs de boue, Draj prospéra et Tectuktitlay devint finalement un roi-sorcier.

Comme Draj et les terres environnantes sont situées sur un banc de boue, leur défense est assez simple. N'importe quelle armée tentant de quitter la route s'enlise inévitablement dans un épais bourbier. Si l'armée reste sur la route pavée de pierre menant à travers les terres de Tectuktitlay, tout ce qu'il a à faire est d'envoyer ses combattants pour défendre l'étroit passage, et pousser ensuite l'ennemi dans la boue.

Draj n'en est pas moins quasiment en permanence en état de guerre, envoyant ses armées un peu partout à la recherche de prisonniers. Les combattants que vous pouvez rencontrer à peu près n'importe où sont armés d'épées à lame d'obsidienne et de courtes lances dentelées attachées à de longues cordes. Ils sont entraînés à lancer leurs harpons dans les jambes ou le fessier d'une cible et à la ramener là où ils se tiennent en la tirant.

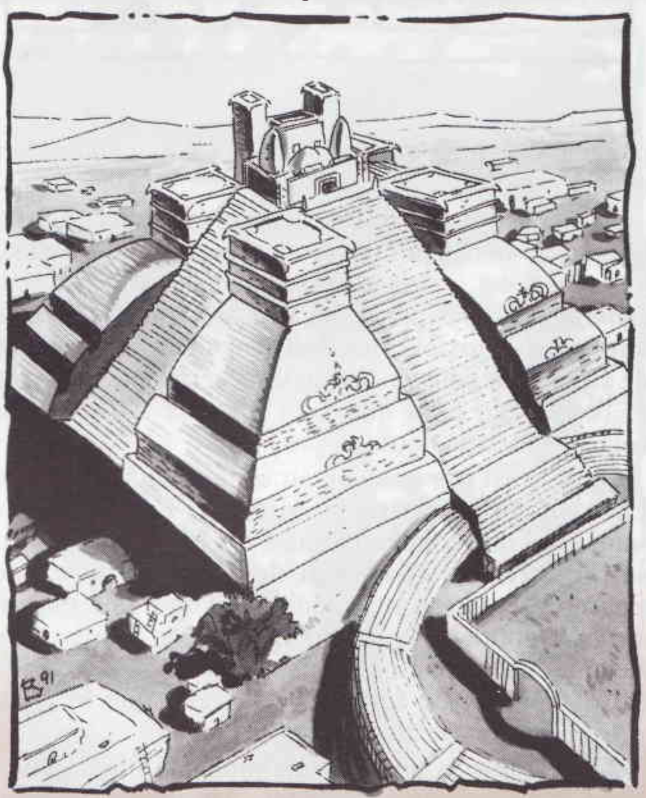
Les prisonniers sont ramenés à Draj-même, où ils sont obligés de faire l'ascension de la grande pyramide, de telle manière que Tectuktitlay lui-même leur arrache le cœur. Les corps sont ensuite précipités dans la grande arène, au bas de la pyramide.

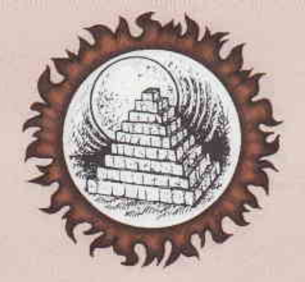
Le jour qui suit un particulièrement grand nombre de sacrifices, les corps sont enlevées de l'arène afin que les favoris de Tectuktitlay — les Prêtres Lunaires, les nobles et les fabriquants d'armes — puissent apprécier une après-midi de Jeux de gladiateurs.

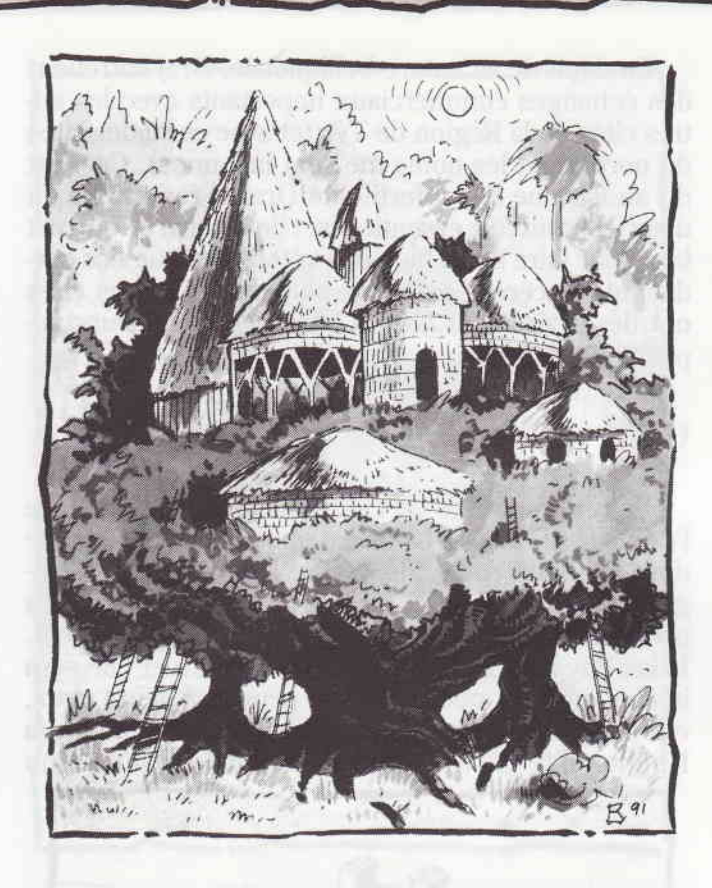
En dépit de sa nature belliqueuse, Draj entretient des échanges commerciaux importants avec les autres cités de la Région de Tyr (et avec certaines cités du nord, dont les noms me sont inconnus). Ceci est dû au fait que le sol fertile de Draj la rend riche en deux ressources essentielles : le chanvre, qui est bon pour faire aussi bien des vêtements que des cordes, et les céréales dont la plupart des autres cités ont désespérément besoin afin de nourrir leurs populations affamées.

Gulg

La reine-sorcière de Gulg, Lalali-Puy est appelée l'**oba** par ses sujets. L'oba est une monarque absolue dont le nom signifie "déesse de la forêt" dans le langage de son peuple. Ce n'est pas un titre qu'elle a pris elle-même, mais un que ses sujets lui donnent. Lalali-Puy peut ordonner ce qu'elle veut, et elle sera instantanément obéie par son peuple. A leurs yeux, elle est une déesse : ils attribuent sa longue vie à l'immortalité et croient que seule une créature d'un







pouvoir suprême pourrait avoir les pouvoirs dont elle fait montre.

Lalali-Puy est peut-être le seul dirigeant de cité qui puisse bénéficier du soutien populaire de ses sujets. Gulg est engagée dans une guerre territoriale sans âge avec Nibenay, la cité à l'autre bout de la forêt. Aussi terrible que soit leur oba, les habitants de Gulg sont convaincus qu'il n'y a qu'elle entre eux et l'esclavage total que veut imposer Nibenay. En cela, ils ont sans doute raison.

Gulg n'est pas une cité au sens ordinaire du mot. Elle se dresse à l'extrémité sud de la Forêt du Croissant, plus ou moins au centre du territoire figurant sur la **Carte de la Région de Tyr**. Les murs extérieurs de la cité sont constitués d'une haie épaisse d'arbres épineux. Les branches de ces arbres poussent de manière si enchevêtrée qu'il est impossible pour quoi que ce soit de plus grand que le poing d'un petit-homme de pénétrer la barrière.

Tandis que la plupart des habitants de la cité vivent dans des huttes circulaires en boue coiffées de toits de lianes sèches, Lalali-Puy elle-même vit dans un palais petit mais magnifique construit sur les plus hautes branches d'un agafari gigantesque.

Ses arkhontes, qui supervisent les affaires militaires, économiques et agricoles de la cité, vivent dans des huttes bien équipées sur les branches inférieures de l'arbre. Si le niveau particulier où se trouve sa hutte n'a pas de relation directe avec son statut, on peut donner le rang approximatif d'un arkhonte en comptant le nombre de colliers qu'il porte. Le conseiller en qui Lalali-Puy a le plus confiance, et qui commande en second, porte dix colliers. Les arkhontes les plus inférieurs n'en portent qu'un.

A Gulg, les nobles ne sont pas des propriétaires terriens, car les esclaves appartenant aux arkhontes rassemblent le ravitaillement de la cité en nourriture — fruit sauvages, noix et baies — dans la forêt. Les nobles sont plutôt une classe composée de chasseurs d'élite choisis dans la population au plus jeune âge et qui sont laborieusement entraînés dans les arts du pistage, du déplacement silencieux et de la survie en forêt en passant de nombreux jours sans nourriture ni eau. Comme vous pouvez vous y attendre, la noblesse n'est pas héréditaire à Gulg, car seuls les jeunes les plus capables sont sélectionnés pour entreprendre l'éprouvant entraînement requis pour devenir un chasseur.

Comme tous les biens à Gulg, la nourriture que rassemblent les chasseurs et les esclaves est considérée comme étant la propriété de l'oba, qui la redistribue ensuite de telle manière que les besoins de base des citoyens de la cité soient satisfaits. Bien sûr, cela complique les opérations des marchands dans cette cité, mais l'oba a résolu ce problème d'une manière très efficace. A Gulg, l'agent principal d'une maison marchande traite directement avec l'arkhonte affecté à son comptoir de négoce, qui troque au nom de tout le peuple de la cité. Ces arkhontes sont bien connus comme étant des négociateurs difficiles, car plus d'une maison marchande s'est retrouvée ruinée en essayant de négocier du poivre, des noix de kola et des plumes exotiques avec les marchands de Gulg.

Les combattants de Gulg sont connus sous le nom de **judaga** ou **chasseurs de tête**. Ils sont moitié chasseurs moitié guerriers, en fonction de la furtivité de leurs embuscades contre leurs ennemis et des arcs et des flèches ou des fléchettes empoison-

nées qu'ils emploient pour les tuer. Leur nom vient de leur habitude de réclamer les têtes des ennemis tombés pour prouver leurs vantardises concernant les exploits au combat.

Nibenay

La cité de Nibenay est nommée d'après son fondateur, le roi-sorcier **Nibenay**. Appelé le **Roi d'Ombre** par ses sujets, Nibenay est une figure énigmatique et singulière. Ses sujets le voient si rarement, que la cité bruisse sans cesse de rumeurs sur sa mort. Mais dès que ces dernières entraînent un trouble de l'ordre public, Nibenay apparaît assez longtemps pour faire comprendre à ses sujets qu'il est toujours fort bien vivant — généralement en écrasant tout seul la rébellion.

Le Roi d'Ombre vit à l'intérieur d'une cité intérieure fortifiée au centre de Nibenay. Aucun homme libre n'a jamais vu son palais personnellement, mais selon les rumeurs il se dresse au sommet d'une montagne artificielle de blocs de pierre. Le palais en lui-même est supposé être un buste géant représentant Nibenay. La façade du château est sculptée pour figurer en pierre le visage du Roi d'Ombre. Les côtés et l'arrière du palais sont recouverts de représentations grandeur nature de femmes dansantes, liées ensemble comme si elles étaient les boucles de ses cheveux.

Les arkhontes de Nibenay sont toutes des femmes. Il n'est pas sûr qu'elles soient toutes les femmes de Nibenay, mais cela semble tout à fait possible. Seuls les arkhontes ont le droit d'entrer ou de quitter la cité intérieure dans laquelle se trouve son palais. Autrement, le reste de la cité est entièrement composé d'esclaves qui se consacrent à rendre les vies de Nibenay et de ses arkhontes confortables et sûres. Certains disent que nombre de ces esclaves sont des sculpteurs qui sont occupés à représenter chacune des arkhontes dans les boucles des cheveux de Nibenay couvrant les côtés et l'arrière du palais.

Cela est tout à fait possible, tant les goûts étranges en matière d'architecture semblent être la norme à Nibenay. Chaque construction est gravée de frises de pierre. Bien que l'exécution soit parfaite, les sujets sont particuliers. Souvent, la frise représente le visage souriant d'auto-satisfaction d'un riche noble — en général la personne qui était propriétaire de l'édifice quand il fut construit. Parfois, le bâtiment est orné des bas-reliefs de toute la famille du propriétaire, tous engagés dans une sorte quelconque de danse étrange. Dans d'autres cas, la construction est décorée avec des frises fantastiques représentant divers monstres, dans la croyance superstitieuse que si la cité reçoit la visite de l'une de ces terribles bêtes, elle sera flattée par la représentation et laissera les habitants de la maison en paix.

Nibenay se dresse juste à l'extérieur de la lisière nord de la Forêt du Croissant, au sommet de plusieurs centaines d'acres de sources jaillissantes. Les nobles possèdent chacun une de ces sources, qu'ils utilisent pour irriguer les champs de riz qui nourrissent la cité.

Les affaires des marchands de Nibenay sont basées sur la vente d'armes fabriquées à partir du bois extrait de la Forêt du Croissant. Les artisans de Nibenay sont occupés jour et nuit à abattre des agafari et à façonner leur bois extrêmement dur — le meilleur matériau après le bronze — en boucliers, lances et bâtons. C'est la base de la rivalité avec







Gulg, car les chasseurs-cueilleurs de la cité forestière craignent que si elles ne sont pas contrôlées, les pratiques destructrices de Nibenay les laisseront rapidement sans demeure.

Le noyau de l'armée de Nibenay consiste en un millier de demi-géants armés avec des lances et des bâtons en agafari.

Raam

La reine-sorcière de Raam, Abalach-Rê, se proclame **Grand Vizir**. Elle vit dans un magnifique palais aux murs d'ivoire et au toit en albâtre, construit au sommet d'un tertre herbeux surplombant la cité. Malheureusement la base de ce tertre est entourée par une série compliquée et terrible d'ouvrages défensifs, de fossés et de murs, car Abalach-Rê est le dirigeant de cité le moins en sécurité. Quand j'ai visité Raam, les gens parlaient d'organiser une rébellion et faisaient ouvertement l'éloge de la dernière tentative pour renverser leur reine (bien que cela se soit déroulé bien avant que la plupart ne vivent, car personne ne pouvait se rappeler comment cela s'était terminé).

Abalach-Rê professe qu'elle est la représentante d'une certaine force supérieure et prétend que ses pouvoirs sont un don de celle-ci. Selon la théorie d'Abalach-Rê, cette mystérieuse créature l'a choisie pour surveiller la cité de Raam et son peuple. Quand elle n'effectuera plus sa tâche convenablement, cette même mystérieuse créature la tuera et confiera à quelqu'un de nouveau la fonction de Grand Vizir.

C'est l'un des mensonges les plus intelligents et originaux qu'un roi-sorcier ait utilisé pour légitimer son pouvoir. En proclamant être l'humble servante d'une puissance supérieure, et que cette même créature approuve ce qu'elle fait, Abalach-Rê espère focaliser l'inévitable mécontentement de ses sujets loin de sa personne. Malheureusement pour elle, les citoyens de Raam sont plus intelligents qu'elle ne le pense. Bien qu'ils acceptent de payer un tribut à la créature qu'elle prétend servir, et qu'ils puissent même être présents aux cérémonies organisées par les arkhontes de Raam en l'honneur de cette entité mythique, peu de gens croient réellement en son existence. En fait, ils déplorent secrètement qu'Abalach-Rê soit un dirigeant si faible qu'elle doive faire appel à de tels stratagèmes, et ils méprisent son autorité de **Grand Vizir** à chaque fois qu'ils sentent qu'ils peuvent s'y soustraire.

Il en résulte que Raam est la cité la plus chaotique que j'ai visitée. Les arkhontes ont difficilement le courage de se montrer tout seul dans les rues car ils craignent d'être assassiné par les nobles. Ces derniers sont à peine meilleurs que les tribus de pillards. Chaque noble possède au moins un petit lopin de terre adjacent à une route, et ses gardes exigent un prix exorbitant de quiconque souhaite traverser ses terres. Les maisons marchandes louent les services de petites armées de mercenaires pour protéger leurs comptoirs de négoce des bandes armées de voleurs. La situation est si mauvaise que les elfes sont communément acceptés dans les rangs de la haute société comme s'ils étaient des citoyens à part entière !

Bien sûr ce sont les esclaves qui souffrent le plus dans ces conditions. Comme la plupart des champs de Raam ne sont plus cultivés et gisent en friche, la

nourriture est chère et difficile à obtenir en grandes quantités. En conséquence, les esclaves ne sont nourris que si c'est absolument nécessaire pour les garder en vie — et ensuite aussi longtemps qu'ils sont utiles à quelque chose. Dès qu'ils ne servent plus à rien, ils sont envoyés dans l'arène pour amuser la foule démente avec une exhibition pitoyable de combat.

La seule chose qui empêche Raam d'être envahie par une autre cité-État est le nombre affolant des effectifs qu'elle peut aligner. Abalach-Rê entretient une énorme armurerie sous son palais et, si la situation est désespérée, peut armer chaque citoyen de Raam avec un bouclier en bois, un javelot à pointe de silex, et un fléau à pointes d'obsidienne. Bien sûr, elle n'aime vraiment pas placer une telle force dans les mains de la populace qui la méprise clairement, mais l'option n'en existe pas moins.

Tyr

Tyr est dirigée par le roi-sorcier Kalak, qui se nomme simplement le Roi Kalak ou qui préfère parfois se voir appeler le Tyran de Tyr. Homme pragmatique et impitoyable, Kalak est peut-être le plus honnête des rois-sorciers. Il dirige par la puissance de sa magie et de ses effroyables pouvoirs psioniques, plaçant sa sécurité personnelle et la stabilité de Tyr audessus de toute autre considération.

Si l'attitude de Kalak semble injuste ou inéquitable, elle est au moins prévisible. Les résidents de sa cité comprennent que la meilleure manière d'assurer leur propre survie est de faire ce qui profite à Kalak. La voie la plus sûre pour se retrouver à travailler dans les fosses à esclaves est de s'opposer à la volonté de Kalak. En conséquence, la société tyrienne a fonctionné efficacement pendant le millier d'années où Kalak a dirigé la cité.

Le Tyran de Tyr a toujours demeuré dans un magnifique palais adjacent au stade des gladiateurs. Le mur oriental de ce palais surplombe l'arène en elle-même. Pendant les Jeux, Kalak en personne peut être vu assis à l'un des innombrables balcons qui surplombent le stade, accompagné par une poignée d'arkhontes et d'autres favoris.

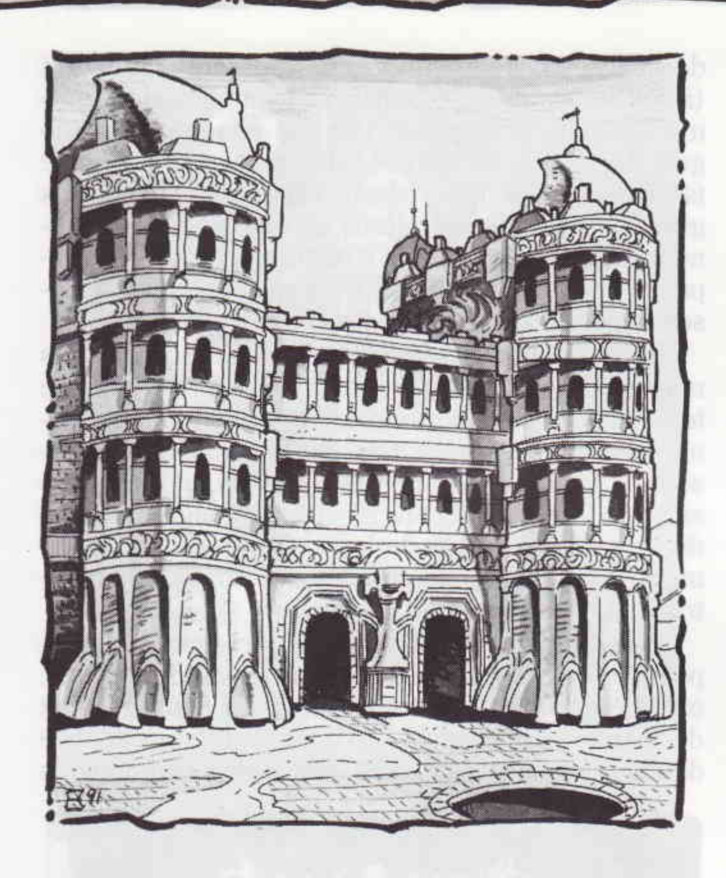
Sur le tard, le vieux Roi Kalak semble être devenu sénile. Pendant les vingt dernières années, il a détourné une grande quantité du travail des esclaves de la cité pour construire une imposante ziggourat (à l'extrémité du stade adjacent à son palais), proclamant qu'elle protègerait Tyr des attaques du Dragon. Au début, les nobles tolérèrent sa folie, car le fardeau qu'elle leur faisait supporter n'était pas grand. Pendant les dernières années, Kalak est devenu frénétique pour finir la structure massive, s'appropriant tant d'esclaves qu'il n'y a quasiment plus personne pour travailler dans les champs.

Il a également réquisitionné les esclaves des mines, faisant complètement chuter la production de fer. Cela a provoqué un krach de l'économie tyrienne, laissant les marchands et les nobles sans ressource. Les esclaves meurent de faim, et même les artisans libres ne reçoivent que de maigres rations de céréales en retour de leurs services — et seulement si leur travail contribue directement à la construction de la ziggourat.

Pour empirer les choses, les autres cités, qui dépendent de Tyr pour leurs importations de fer brut, ont presque pris les armes. Nombre d'entre elles, et de manière plus notable Urik et Raam, ont envoyé des émissaires au Roi Kalak avec des avertissements







sérieux concernant les conséquences d'un échec de la reprise de la production de fer.

Est-ce étonnant que dans leurs réunions privées, les nobles chuchotent des plans de rébellion et que les marchands fuient la cité ? Il est certain que même la poigne de fer des arkhontes ne peut empêcher pendant encore longtemps la cité d'exploser en un enfer violent.

Quand la bataille viendra, ce sera une terrible chose. La Garde Royale comprend deux mille mercenaires menés par cinq cents demi-géants et les arkhontes loyaux à Kalak. De plus, ces derniers sont tous armés d'épées en acier. Contre eux peuvent être alignées les diverses armées des nobles — qui sont de loin supérieures en nombre, mais pas en armement. En considérant l'avantage de la magie de Kalak, la lutte sera serrée. La décision peut venir ironiquement des membres de la classe la plus inférieure de Tyr, les esclaves.

Urik

Peut être que le roi Hamanu d'Urik est mieux décrit par ses propres mots :

Je suis Hamanu, Roi du Monde, Roi des Montagnes et des Plaines, Roi d'Urik, pour lequel les vents rugissants et le tout puissant soleil ont ordonné un destin héroïque et à qui les eaux donneuses de vie et les sols nourrissants ont confié la plus puissante cité d'Athas.

Les Grands Esprits des terres généreuses m'ont élevé depuis mon enfance, m'enseignant l'art de la guerre, quand choisir l'escarmouche et quand il faut établir des lignes de combat. Ils ont rendu mes bras puissants contre mes ennemis, qui ont toujours été nombreux, et m'ont donné des armes pour frapper les têtes de ceux que je combattais. Ils ont fait de moi un homme qui ne peut être tué et un général qui ne peut être vaincu.

Je suis Hamanu d'Urik, le Grand Roi, le Puissant Roi, le Roi du Monde, le Roi d'Athas, un potentat sans rival qui étend sa domination de la Cordillère aux rives de la Mer Pulvérulente infinie, celui qui apporte la mort et la paix, celui à qui tous doivent se soumettre.

Comme vous l'avez probablement remarqué, Hamanu se considère comme un roi combattant. Pourvu qu'il trouve une bataille à la hauteur de ses compétences, il mène souvent personnellement ses troupes au combat. Il a depuis longtemps conquis le droit de se vanter — ses armées n'ayant jamais été vaincues quand il les menait

Le palais d'Hamanu se dresse à l'intérieur d'une grande forteresse au centre d'Urik. Cette forteresse couvre près de trois kilomètres carrés, servant aussi bien de centre administratif pour ses arkhontes que de camp pour son armée. Elle contient un champ d'exercices, des baraquements et une armurerie pleine d'épées à lame d'obsidienne, de lances, d'arcs et de flèches. Depuis cette forteresse, Hamanu peut personnellement envoyer plus de dix mille esclaves-soldats au combat, menés par un millier de demi-géants portant des lances. Qu'ils soient mercenaires ou esclaves, tous ces soldats sont extrêmement loyaux envers Hamanu, car il les entraîne personnellement à peu près chaque jour.

Un des aspects les plus intéressants de son armée réside dans sa compagnie de petites-gens. Il a conclu un accord avec le Chef Urga-Zoltapl selon lequel Urik le ravitaille avec une certaine quantité d'obsidienne contre les services de deux cents combattants petites-gens. Hamanu utilise ces petites-gens pour rompre les lignes arrières de ses adversaires en les ayant infiltrées durant la nuit et en attaquant les tentes des commandants rivaux, en détruisant les chariots de ravitaillement et en libérant les esclaves de l'ennemi.

L'économie d'Urik dépend quasiment entièrement de l'obsidienne extraite des Montagnes de la Couronne Fumante. Elle dépend également énormément du fer de Tyr pour fabriquer les outils nécessaires à extraire efficacement la roche vitreuse.

Pour terminer, je dois vous avertir que si vous visitez Urik, vous devez être attentif à obéir à toutes les lois d'Hamanu et à garder un peu d'or caché en sécurité juste au cas où vous ayez besoin d'acheter votre liberté à un arkhonte. Peu de destins sont pires que d'être vendu en esclavage pour travailler dans les carrières. Les éclats aiguisés de la pierre vitreuse entailleront vos doigts, vos mains et vos bras au point qu'ils seront inutilisables au bout de quelques jours.

Les villages

Il y a des centaines de villages dans la Région de Tyr. Même s'il était possible de tous les décrire, il y aurait peu d'intérêt à le faire. A chaque fois que vous visitez n'importe quel village en particulier, il y a une bonne chance qu'il ne soit plus là — ayant été détruit par des pillards ou simplement déserté après avoir rempli son office. De ce fait, seuls les villages qui m'ont semblé être plus ou moins permanents sont décrits ci-dessous.

Altaruk

Situé à l'extrémité du Grand Fourchon de l'Estuaire de la Langue Fourchue, Altaruk est un village satellite des maisons marchandes Wavir, Rees et Tomblador (basées à Balic). Altaruk est aussi fortifié que peut l'être un village ; il est entouré d'un mur de 5 mètres et défendu par cinq cent mercenaires libres armés de boucliers en cuir de mekillot, de lances en bois et de dagues en os aiguisé.

Ce contingent de combattants est commandé par Arisphistanélès, un puissant préservateur. En raison de l'influence de ce dernier, l'Alliance Voilée est ouvertement tolérée à Altaruk et la ville s'est rapidement fait connaître comme un lieu de rencontre sûr pour les préservateurs — bien que les profanateurs ne soient pas strictement interdits.

En dépit de ses formidables défenses, Altaruk est détruit régulièrement par des géants des îles de l'Estuaire de la Langue Fourchue. Les financiers reconstruisent toujours le village promptement, car sa garnison est une force de dissuasion clé contre les pillards qui s'attaqueraient autrement au trafic de caravanes lourdes à cette jonction critique. Cette protection est étendue aux caravanes des autres maisons en échange du paiement d'une lourde taxe quand elles passent par Altaruk.

Makla

Makla est un village satellite d'Urik, situé sur la rive du Lac des Rêves Dorés. C'est une ville grossière servant de centre de ravitaillement et de camp de base pour les équipes d'esclaves extrayant l'obsidienne de la Couronne Fumante. Makla est rarement harcelé par les pillards, car cinq cents soldats d'Urik armés d'épées à lames d'obsidienne et de lances sont stationnés ici. Ils sont renforcés par cinquante demi-géants armés de lances et de bâtons et par une unité de vingt-cinq chasseurs petites-gens qui ont la tâche de traquer les esclaves en fuite.

Ledopolus Nord et Sud

Ces deux villages de nains sont situés sur les rives opposées du Grand Fourchon de l'Estuaire de la Langue Fourchue. Les habitants de Ledopolus Nord essayent de construire une chaussée en pierre vers l'île de Ledo à partir de la rive nord de l'estuaire, et ceux de Ledopolus Sud font la même chose à partir de la rive sud. Leur intention est de traverser tout l'estuaire, ouvrant une route plus courte pour les caravanes entre Gulg et Nibenay d'une part et Balic et les autres cités au sud de la Région de Tyr d'autre part.

Occasionnellement les géants vivant dans l'île de Ledo sortent pour détruire ce qu'ont construit les nains. C'est généralement l'occasion d'une féroce bataille entre les deux groupes.



Point-Salé

Point-Salé est un village d'esclaves situé sur le versant oriental des Montagnes du Mekillot. Comme la plupart des villages de ce type, c'est un lieu turbulent et sans règle, rempli d'ex-esclaves de toutes les races, mais qui est également connu pour la qualité de son théâtre. Les anciens esclaves de Point-Salé ont récemment commencé à compléter leurs moyens normaux de survie (le pillage des caravanes allant vers Gulg ou Nibenay) en envoyant des troupes d'acteurs effectuer des représentations pour de riches marchands (ils ne veulent pas avoir à faire avec les nobles). Le chef de Point-Salé est un ex-gladiateur mûl nommé Xaynon.

Ogo

Ogo est la demeure du chef petit-homme, Urga-Zoltapl. Le village consiste en une massive pyramide à degrés s'élevant juste assez haut pour que son sommet se trouve sous l'ombre de la voûte de la forêt (environ vingt-cinq mètres). Le palais d'Urga-Zoltapl se dresse au sommet de la pyramide et c'est là qu'il reçoit les hommes de la tribu. Une douzaine de constructions en pierre, des demeures pour ses serviteurs et ses femmes, se dressent disséminées à la base de la pyramide.

Ogo est unique parmi les villages des petites-gens dans le sens où un étranger peut espérer le visiter sans être mangé — mais je vous suggèrerais d'entreprendre le voyage uniquement en compagnie des petites-gens d'Urik. Autrement, vous tentez le diable, selon qu'Urga-Zoltapl pense que vous serez plus intéressant comme interlocuteur ou comme repas.

Walis

Ce petit village est dissimulé dans un obscur canyon latéral des contreforts de la Cordillère— et c'est la chose qu'apprécient ses citoyens. Vu de l'extérieur, il ressemble à la ruine depuis longtemps désertée d'un ancien château, et de nombreux voyageurs passent sans doute très près sans y penser à deux fois. Walis se tient au sommet d'une haute aiguille de pierre qui ne peut être atteinte qu'en escaladant une falaise haute de cent cinquante mètres, en volant ou en étant hissé par un monte-charge que les autochtones envoient à cet effet. Ceux qui connaissent la véritable nature de Walis doivent se tenir en bas de la falaise et demander à être hissés, les autochtones ne s'y astreignant que si l'individu leur est connu.

La raison de tout ce secret et de cette sécurité est que Walis se tient au sommet de la seule mine d'or d'Athas que je connaisse. Je dois vous avertir d'abandonner toute idée de devenir riche rapidement, car toutes les transactions commerciales dans le village sont menées par la maison marchande Tomblador, qui paye également une petite compagnie de profanateurs pour vivre dans le village et le protéger. Comme la mine de fer de Tyr, la mine d'or ne donne son précieux trésor que contre force sang et eau.

Les oasis

Athas est un monde aride, mais pas totalement dépourvu d'eau. A divers endroits, des sources et des torrents souterrains percent la surface, formant de petites mares autour desquelles une ceinture verdoyante de végétation pousse. Le désert est assez bien ponctué d'oasis — mais elles sont petites et sont si espacées entre elles, qu'à moins que vous ne connaissiez leur emplacement exact, vous pouvez mourir de soif en les cherchant. De plus, les oasis vont et viennent également avec une irrégularité frustrante. Parfois la source d'eau souterraine s'assèche ; une autre fois, le vent l'enfouit sous des tonnes de sable et de poussière. Même si vous trouvez une oasis, il est sage de se rappeler que l'eau est parfois empoisonnée.

Les oasis les plus grandes et les plus sûres sont marquées sur la **Carte de la Région de Tyr**. Il y a peu de raisons de décrire chaque oasis individuellement, et je n'ai donc inclus dans cet Atlas que celles qui possèdent des caractéristiques uniques, que vous êtes susceptibles de visiter dans vos voyages.

Puits-Amer

Les eaux de cette oasis sont en fait très froides et très douces. Pendant des siècles, alors que les conducteurs de caravanes traversaient la savane qui entoure cette oasis, ils pouvaient entendre l'eau courante. Ils n'avaient jamais pu cependant en localiser la source, jusqu'à ce qu'un petit groupe de nains établisse un village et creuse un puits à travers une fine couche de roche. Il apparut qu'il y avait un cours d'eau souterrain en dessous du manteau rocheux, ce

dernier agissant comme un amplificateur des bruits du torrent. Les nains qui avaient espéré faire fortune en vendant l'eau aux conducteurs de caravane, furent naturellement amers quand ils réalisèrent que le torrent était trop petit pour satisfaire même aux besoins de leurs propres familles, et tout à fait insuffisant pour leur faire gagner la fortune espérée ; d'où le nom.

Je voudrais vous conseiller de ne pas compter vous ravitailler en eau à ce puits quand vous faites vos plans de voyage. Il y a au moins une chance sur deux que la caravane passée avant vous l'ait déjà épuisé. Quand cela arrive, il faut souvent jusqu'à six jours avant qu'assez d'eau coule au fond du puits pour remplir les outres d'eau d'une caravane moyenne.

Aigues-Noires

Aigues-Noires est situé au cœur de Yaramuke (voir les **ruines** ci-dessous) à mi-chemin entre les cités d'Urik et de Raam. Quoi que vous fassiez, ne buvez ni à la mare ni au cours d'eau qui en coule. Quand le Roi Hamanu d'Urik détruisit Yaramuke, il utilisa une magie si terrible qu'il empoisonna l'oasis pour toujours. Maintenant, quiconque boit cette eau ressent un froid lui tomber dessus et croître en un mal mortel. Vous seriez également bien avisé d'éviter de camper à proximité de cette oasis ; elle est hantée par les spectres de ceux qui n'ont pas lu cet avertissement (ou qui n'y ont pas pris garde).

Le Trou-au-Lac

Ce lac, situé à l'extrémité nord du Creuset du Dragon, est la plus grande étendue d'eau de la Région de Tyr. Sa surface céruléenne couvre plus de soixante-dix kilomètres carrés. En dépit du fait qu'il se trouve à moins de cinquante kilomètres d'Urik, il reste dans un état parfait, ses rives foisonnant de flore et de faune. La raison en est peut-être que pour l'atteindre, les voyageurs doivent descendre les falaises escarpées du Creuset du Dragon, ou que le Trou-au-Lac est également sous la protection du druide qui vit dans le Creuset (voir les **merveilles naturelles** ci-dessous).

Dans tous les cas, si vous visitez le Trou-au-Lac, ne faites rien pour souiller ses eaux cristallines et, pour votre propre protection, ne pensez même pas à essayer d'atteindre la Cité Engloutie supposée se trouver dans les cavernes submergées en-dessous du lac. Toutes ces histoires au sujet de salles pleines d'or et de halls remplis de trésors sont probablement juste des contes fantaisistes de toute façon.

Le Lac des Rêves Dorés

Le Lac des Rêves Dorés s'étale sur le versant ouest de la Couronne Fumante, où une épaisse vapeur jaunâtre s'élève constamment de ses eaux bouillantes. Là où l'eau jaune n'est pas trop profonde, il est possible de voir que le fond du lac est sillonné de tunnels et de passages. Selon la rumeur, ces tunnels mènent à une incroyable cité qui gît au cœur de la Couronne Fumante. Il est difficile de dire s'il y a une quelconque vérité dans cette histoire ; ceux qui ont survécu aux eaux bouillantes assez longtemps pour nager dans les tunnels n'étant jamais revenus.

Source d'Argent

Il n'y a rien d'argenté dans cette oasis : l'eau y est brune et infecte, les buissons de la savane environnante sont brunâtres et épineux et les rochers sont roussis, tout comme dans les landes rocailleuses du reste d'Athas. Cette oasis est appelée Source d'Argent car le chef elfe qui a établi sa tribu ici demande une pièce d'argent (ou quelque chose d'équivalent) à quiconque souhaite s'abreuver à la mare. Lui et ses combattants attaquent généralement ceux qui refusent de payer.

Le Bassin de Grak

La mare de cette oasis est protégée par une grande forteresse en briques crues. Si vous voulez de l'eau, cela coûte une pièce de cuivre (ou l'équivalent) par animal (ils comptent les créatures intelligentes comme des animaux). Autrement, le demi-elfe Grak et ses cinquante mercenaires ne vous permettront pas d'entrer — à moins bien sûr, qu'ils ne réalisent que vous êtes plus puissant qu'eux. Selon les rumeurs, il y a une cave sous la forteresse de Grak qui contiendrait tous les trésors qu'il a gagné avec les années en contrôlant cette oasis.



L'Oasis Perdue

Ce geyser se trouve au milieu d'une plaine salée. Avec les années, les eaux chaudes ont lavé le sel sur plusieurs kilomètres autour de la fontaine, et elle est maintenant entourée par une magnifique forêt de pins. L'Oasis Perdue et son bois sont protégés par le druide thri-kreen Durwadala, que vous ne verrez jamais — même si elle vous attaque pour avoir souillé l'oasis.

Le Palais de Boue

Cet énorme banc de boue se trouve dans un bassin pulvérulent intérieur dans l'une des parties les plus désertiques de la Région de Tyr. Même si vous pouvez persuader un géant amical de vous emmener, comme je l'ai fait, je vous déconseille d'aller làbas. Toute l'île est peuplée de monstres horribles, que vous n'avez vraisemblablement jamais vus avant.

Au centre de l'île, où le feuillage devient si épais que c'est une véritable jungle, un magnifique palais de marbre blanc se dresse au milieu de la boue. Il est impossible de dire ce qui se trouve à l'intérieur. Les environs sont hantés par des araignées venimeuses et des serpents de toute sorte. Pour empirer les choses, il n'y pas de fenêtre, de porte ou d'ouverture de n'importe quelle sorte sur le château — sauf les fenêtres aux plus hauts niveaux de la tour qui déversent un flot constant d'eau.

Les îles

La Mer Pulvérulente est remplie d'îles, et je dois admettre, que n'ayant pas la capacité de voler (magiquement ou autrement) mes visites y ont été très limitées.

Mais j'ai appris les noms de nombre d'entre elles, et elles figurent sur la **Carte de la Région de Tyr**.

La plupart sont habitées par des géants, je crois. Mais toutes les îles figurant sur la carte ne sont pas décrites ici ; comme je l'ai dit plus haut, j'ai intégré dans cet Atlas uniquement les endroits que j'ai visités personnellement. De ce fait la liste ci-dessous ne comprend que quelques unes des nombreuses îles de la Région de Tyr.

Ledo

Ce rocher solitaire est habité par un clan de dix à quinze géants (les habitants sont volontairement vagues sur leur nombre et avaient pris des précautions pour éviter que je puisse faire un décompte précis). Ils sont convaincus que les nains de Ledopolus Nord et Sud (voir les **villages** ci-dessus) sont en train d'essayer d'atteindre Ledo afin de voler leur richesse minérale, qui consiste en une montagne avec un unique filon de silex. Ledo est trop rocheuse pour fournir des pâturages, et les géants vivent donc en chassant et en vendant des sacs de silex aux caravanes marchandes qui voyagent sur la route allant de Balic à Altaruk.

Le Palais du Dragon

Cette longue île étroite est formée par une petite chaîne de montagnes très hautes. Le versant nord des montagnes reçoit une assez bonne quantité de pluie et trois torrents assez importants courent le long de ses pentes escarpées avant de former des bancs de boue dans l'Estuaire de la Langue Fourchue.

Les géants de l'île vivent en élevant des moutons et en cultivant des vergers d'oliviers. Ils comptent rarement sur le pillage, sauf s'ils sont à la recherche d'un matériau quelconque qu'ils ne peuvent produire eux-mêmes. Ils sont particulièrement amateurs de nectar de kank et accueillent toujours n'importe quel visiteur portant un pot du riche miel vert.

Je dois cependant vous avertir contre toute tentative de capturer ou de tuer n'importe lequel des oiseaux exotiques qui habitent les pentes nord des montagnes. Bien que les plumes caudales de ces oiseaux valent une petite fortune dans n'importe quelle cité, les géants semblent étrangement attachés à leurs amis emplumés. S'ils vous attrapent en train de chasser un oiseau, ils vous jetteront presque certainement dans la Mer Pulvérulente pour que vous y suffoquiez.

Le Chant de Sirène

Bien que je n'ai pas réellement visité cette île, il me semble sage de vous avertir à son sujet. Des conducteurs de caravanes voyageant dans la région au nord de cette île, ont pris l'habitude de se boucher les oreilles alors qu'ils y passent, car un étrange son hantant s'élève des landes rocailleuses du Chant de Sirène. Cette chanson lance un sort magique sur ceux qui l'entendent et ils se retrouvent forcés à la suivre jusqu'à sa source. Malheureusement, celle-ci se trouve sur l'île du Chant de Sirène, et quand les hommes tentent sous l'effet de l'enchantement de traverser à gué vers l'île, ils suffoquent inévitablement dans le premier kilomètre de pulvre qu'ils doivent franchir pour l'atteindre. J'étais bêtement déterminé à entendre cette chanson, aussi je laissai délibérément mes oreilles découvertes. J'ai quasiment tué mes compagnons avant qu'ils ne réussissent à me retenir et à me sauver d'un destin terrible. Depuis ce jour, son souvenir me hante et je ressens souvent le désir de chercher sa source.

Certains prétendent qu'une ancienne sorcière est emprisonnée sur l'île et qu'elle chante sa magnifique chanson pour appeler un héros à son aide. D'autres disent qu'il n'y a rien sauf le cri d'une créature infecte habitant l'île. Quelle qu'en soit la raison, soyez en averti — le chant est fatal.

Vacillante

Au centre de cette grande île se tient une ancienne cité fortifiée. Dans le jardin de la ville, la fontaine primitive déverse toujours son eau dans les airs. Les égouts de la ville jouent le rôle de réseau d'irrigation pour emporter le surplus, de telle manière que les zones à l'intérieur et à l'extérieur de la ville sont devenues avec les années une savane bien arrosée. Aux limites de la cité gisent plusieurs engins et digues qui ont du être utilisés quand la mer était remplie d'eau. Bien qu'ils furent jadis manifestement travaillés dans le bois, ils ont été pétrifiés avec le passage du temps ou par un quelconque enchantement oublié. La zone entre ces digues et la Mer Pulvérulente est rocheuse et désolée.

Selon la légende, un tas de plusieurs milliers de kilos d'argent est enfoui quelque part en dessous de la cité. Même si la légende est vraie et que vous trouviez le tas, je pense que vous aurez plus de problè-



mes pour le transporter sur la rive que vous n'en aurez pour découvrir son emplacement initial. A part un troupeau d'erdlus sauvages et quelques essaims de kanks, l'île semble complètement déserte.

L'Ile au Lac

L'Ile au Lac est un énorme volcan qui a progressivement émergé de la Mer Pulvérulente au cours des cinq cents dernières années. Bien qu'il n'ait jamais connu autant que je sache d'éruption violente, le sommet s'élève un petit plus haut chaque année tandis qu'un flot quasi constant de magma s'échappe de fissures sur les flancs de son cône. Les savanes des pentes inférieures de l'île sont recouvertes d'une herbe fournie qui sert de fourrage aux kanks et aux erdlus.

Dans le cratère au sommet de la montagne il y a un grand lac profond à l'eau bleue et limpide. Un panache de vapeur bleutée s'élève de ce lac et s'accroche autour de la couronne de la montagne en permanence. Certains psionistes prétendent que respirer ces vapeurs en étant perché sur le bord du cratère dans un état de transe les aide à atteindre une compréhension plus approfondie de leurs pouvoirs intérieurs. Les géants de l'île pensent que c'est un grand amusement de voir s'ils arrivent à se faufiler derrière ces individus pour les pousser dans les eaux bouillantes du lac.

Les ruines

Comme je l'ai noté dans le chapitre sur la géographie, il y a des ruines sur tout Athas. Vous les rencontrerez à peu près partout où vous irez, gisant à moitié submergées dans des bassins de poussière, se dressant dans les plaines salées infinies ou s'élançant très hautes au-dessus des landes rocailleuses. Les ruines décrites ci-dessous sont certaines des plus intéressantes parmi celles que j'ai visitées.

La Tour Morne

Cette tour circulaire en marbre s'élève à plus de trente mètres au-dessus de la plaine environnante. Jadis, un escalier en bois grimpait à l'intérieur, mais il y a longtemps qu'il a pourri. A l'exception de ce détail, la tour reste exactement comme elle se tenait il y au moins un millier d'années. Pas une pierre n'est tombée de ses murs. Depuis sa couronne, une lanterne magique lance toujours sa macabre lumière verte sur la Mer Pulvérulente. Quant le vent fait se lever une bonne tempête de sable, un fort mugissement douloureux s'en échappe à intervalles réguliers. Les natifs du lieu attribuent ce rugissement au fantôme de la maîtresse de la tour, qui, disent-ils, perdit son fiancé dans une nuit de ce genre il y a bien longtemps, quand la Mer Pulvérulente était remplie d'eau.

Fort-de-l'Arche

Cet ancien village de huttes de pierre était jadis protégé par un grand château juché sur une colline surplombant l'agglomération. Le village semble avoir été prospère mais a débordé de ces murs à plusieurs reprises et a dû en construire de nouveaux afin de protéger les nouvelles constructions situées sinon à l'extérieur des premières enceintes. Maintenant, une grande partie du village est recouverte de sable apporté par le vent. Mes guides me dirent que chaque fois qu'ils revenaient, une nouvelle partie du village était découverte et qu'une section qu'ils avaient précédemment explorée était enfouie sous le sable. L'isolation de Fort-de-l'Arche en fait un bon endroit pour les chasseurs de trésors. Bien que nous ne restâmes là que quelques heures, mes guides trouvèrent chacun une épée en acier (je suspecte l'une d'entre d'elles d'être magique) dans des parties du villages qui ne s'étaient découvertes que récemment.

Quant au château en lui-même, je ne peux pas vous dire grand chose à son sujet. Quand j'essayai d'escalader la colline pour l'explorer, mes guides m'arrêtèrent fermement, prétendant que c'était la demeure d'une race infecte d'humanoïdes fous. Ensuite, alors que la tombée de la nuit approchait, ils insistèrent pour que nous quittions la région ensemble, craignant que ces mêmes humanoïdes arrivent et nous ramènent hurlants et nous débattant à leur château. Mais j'y reviendrai un jour car le château semblait étonnamment bien préservé. Je suis sûr qu'il s'avèrerait être un excellent endroit pour apprendre quelque chose sur les anciens.

Kalidnay

Kalidnay fut jadis une magnifique cité-État, aussi grande que Tyr et aussi riche que Balic. Le roi-sorcier qui la dirigeait vivait dans un immense palais au cœur de la cité, entouré par les manoirs de ses nobles et de ses arkhontes. A en juger par les nombreux comptoirs de négoce abandonnés, cela devait vraiment être une cité florissante. Au centre de la cité, il y avait même une énorme ziggourat. Maintenant, les rues sont parsemées de squelettes, les palais sont tombés en ruines, et la ziggourat a été éventrée comme un immense œuf de terre cuite. Personne ne connait la nature du désastre qui a provoqué la chute de Kalidnay, mais il ne fait pas de doute qu'il a dû survenir rapidement et de manière inattendue.

Bodach

Bodach, qui se tient au bout d'une péninsule s'enfonçant dans l'un des grands bassins pulvérulents intérieurs, fut sans doute l'une des plus puissantes cités des anciens. Ses ruines recouvrent plusieurs kilomètres carrés de la péninsule. Quand vous vous tenez au bord du bassin pulvérulent, vous pouvez voir ses tours se dresser au dessus de la pulvre à de nombreux kilomètres de distance.

Malheureusement, Bodach et les territoires environnants ne sont pas des endroits où il fait bon s'attarder. Quand le soleil cramoisi se couche, des milliers de zombies et de squelettes sortent en rampant des caves, des égouts et des donjons cachés, puis commencent à parcourir la cité et la région environnante. Si vous vous y trouvez après le crépuscule,vous passerez une nuit entière à mener une longue et belle bataille rangée.

J'ai parlé à ceux qui disent que les morts-vivants sont contrôlés par un puissant profanateur qui les utilise afin d'écarter les chasseurs de trésors de la cité pendant que lui la pille systématiquement. D'autres prétendent que les morts-vivants sont les habitants initiaux de la cité, et qu'ils ne peuvent se reposer car il y a un quelconque secret terrible enfoui au cœur de l'ancienne ville dont ils ne souhaitent pas la découverte. Dans tous les cas, si vous allez à Bodach, soyez préparé à une bataille intense contre cette armée macabre.

Giustenal

Giustenal est une autre des grandes cités des anciens. Elle a de nombreux murs différents, certains s'enfonçant dans la Mer Pulvérulente. Il est possible de marcher sur plusieurs kilomètres dans la poussière en étant sur le sommet de ces murs, mais je vous déconseille ce genre d'idiotie. Il semble y avoir une concentration inhabituelle d'horreurs pulvérulentes autour de la cité.

Giustenal semble être relativement déserte, peut-être même paisible, et elle l'est vraiment. Cependant, il y a quelque chose qui se cache dans les quartiers engloutis par la Mer Pulvérulente. Les psionistes prétendent qu'il s'agit d'une créature — ou d'un objet — d'un pouvoir incroyable qui établit un contact avec les esprits vulnérables et qui les appelle.

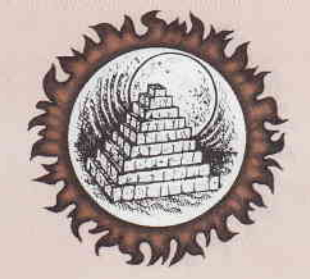
Je n'ai jamais senti cette attraction, mais une nuit pendant que nous campions à l'intérieur des ruines de la cité, un regard vitreux habita mon compagnon psioniste et il commença à converser avec un partenaire invisible dans une langue étrange. Deux jours plus tard, il devint fou et tua nos conducteurs de kanks. Je fus forcé de le tuer pour me défendre.

Yaramuke

Cette cité en ruines était jadis dirigée par la Reine de Yaramuke, une magnifique sorcière du nom de Sielba. Elle et le Roi Hamanu d'Urik se retrouvèrent embrouillés dans une amère dispute au sujet des droits d'extraction de l'obsidienne de la Couronne Fumante. Hamanu résolut la querelle en rasant totalement Yaramuke, utilisant une magie si terrible que même l'eau est souillée pour toujours. Selon la légende, le trésor de Sielba est toujours enfoui sous les ruines de son palais. Si vous voyagez vers Yaramuke à la recherche de celui-ci, je vous souhaite bonne chance pour déterminer quel tas de gravats fut jadis le palais de Sielba.

Les merveilles naturelles

Ne laissez jamais dire qu'Athas est un monde monotone et ennuyeux. C'est un monde parsemé de merveilles naturelles intéressantes et magnifiques, comme je suis sûr que vous le découvrirez pendant vos voyages. Voici quelques unes de mes préférées.



Le Creuset du Dragon

Ce grand bassin fut formé quand le premier grand dragon naquit, arrachant son corps de la roche vivante. Evidemment, je ne pas assisté à cet événement, mais quand je suis entré dans cette vallées des éons plus tard, une sensation intangible de crainte me surprit, me remplissant d'émotions si empreintes d'appréhension et de trivialité que j'en suis tombé tremblant à genoux.

C'est peut être parce que, en dépit du fait qu'il se trouve entre trois routes de caravanes au trafic intense, le Creuset du Dragon reste un endroit secret et désolé, ou parce que, quelle que soit la manière dont vous y entrez, vous devez descendre quelques trois cents mètres de pentes escarpées et traîtresses, qui souvent se terminent en falaises rocheuses à pic. Dans tous les cas, vous trouverez le fond de cette grande vallée d'un calme étrange, en particulier autour du Trou-au-Lac qui se trouve à son extrémité nord (voir les **oasis** ci-dessus). Toute la région est sous la protection du druide mûl Enola.

Les Montagnes du Mekillot

Vues de loin, ces montagnes ressemblent à un énorme mekillot rampant à travers les plaines. Le cœur en est composé de granit dur, et dès que cette roche-mère est exposée, elle jaillit des roches douces environnantes en des formes magnifiquement taillées — dômes et piliers, énormes murs, immenses blocs inclinés, etc.

Cela vaut vraiment le coup de tenter le voyage à travers les plaines salées pour marcher parmi ces monolithes naturels, mais faites attentions aux deux choses quand vous arrivez : les klars et Point-Salé. Les klars sont d'énormes ours nocturnes qui chassent grâce aux psioniques et Point-Salé est un village d'esclaves.

L'Estuaire de la Langue Fourchue

Ce canal rempli de poussière est long de plus de quatre cents kilomètres, et constitue l'un des principaux obstacles aux voyages entre le nord et le sud des zones australes de la Région de Tyr. Il est ponctué de petites îles, dont un faible nombre figure sur la **Carte de la Région de Tyr**. La plupart d'entre elles sont habitées par au moins un ou deux géants. Les matins de brise, quand le soleil cramoisi vient juste de se lever et qu'un halo argenté de poussière recouvre le canal, c'est l'une des plus belles vues d'Athas.

La Montagne de la Couronne du Dragon

Autant que je sache, je suis le seul homme vivant à avoir jamais vu cet ancien volcan. Enseveli sous des cendres noires, il se dresse dans les savanes des Hinterlands comme une sentinelle solitaire. Sur le versant nord-ouest, le mur escarpé que forment ses pentes est brisé par l'écoulement déchiqueté d'une ancienne rivière de lave.

Si vous allez si loin dans les Hinterlands, prenez le temps et faites l'effort de remonter le lit chaotique de cette rivière. En son centre se dresse une magnifique forêt de pins, remplie de créatures paisibles. Loin au cœur de la forêt s'élève un palais d'albâtre. Quand je l'ai visité ses portes étaient fermées et il semblait désert, mais je pus glisser un œil à l'intérieur et voir que les jardins étaient magnifiquement entretenus. Bien que j'ais campé à l'extérieur des portes pendant plus d'une semaine, je n'ai jamais vu les habitants. Je décidai à contre-cœur de quitter ce lieu quand j'eu remarqué une énorme forme sombre tournant haut au-dessus de ma tête.



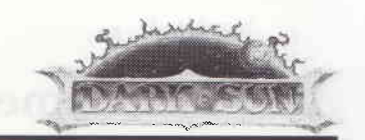
Chapitre Cinq : Monstres d'Athas

La vie est une chose mystérieuse et résistante. Même dans les étendues les plus désolées d'Athas, l'observateur attentif la trouve s'accrochant aux dunes de sable, jetant des coups d'œil furtifs depuis le dessous de rochers usés par le vent, et rampant sur les plaines craquelées d'argile cuite par le soleil.

Pour survivre, quasiment toutes les formes de vie sont devenues des monstres. Sur le monde d'Athas de plus en plus stérile, ces adaptations ont quasiment toutes prises un tour diabolique. Le pays est si désolé que chaque forme de vie, sous une forme ou sous une autre, est aussi bien prédateur que proie. Certains des plus notables de ces monstres sont décrits dans les pages qui suivent.

Au cours des prochaines pages, vous en apprendrez un peu plus au sujet des créatures les plus courantes, les plus intéressantes ou les plus dangereuses que j'ai rencontrées dans mes voyages. De nouveau je dois avertir les soi-disants aventuriers que même les bêtes les plus passives ou les fleurs les plus douces sont souvent mortelles sur Athas.

Animaux domestiques



	Erdlu	Kank	Mekillot	Inix
CLIMAT/TERRAIN :	Plateaux ou Hinterlands	Plateaux ou Hinterlands	Plateaux ou Hinterlands	Plateaux ou Hinterlands
FRÉQUENCE :	Commun	Commun	Rare	Peu commun
ORGANISATION :	Troupeau	Essaim	Solitaire	Solitaire
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	Diurne	indifférent	Diurne	diurne
RÉGIME :	Omnivore	Omnivore	Omnivore	Herbivore
INTELLIGENCE :	Animale(1)	Animale(1)	Animale(1)	Animale (1)
TRÉSOR :	Néant	Néant	Néant	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE :	50 -500(5d10 x 10)	50 -500(5d10 x 10)	1 ou 2	1 ou 2
CLASSE D'ARMURE :	7	5	7 (sous le ventre 8)	6
DÉPLACEMENT :	18	15	9	15
DÉS DE VIE :	3	2	11	6
TACO :	17	19	9	15
NB D'ATTAQUES :	2	1	1	2
DÉGATS/ATTAQUE :	1d6/1d4	1d6	1d6	1d6/1d8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant	Voir ci-dessous	Gobage ou écrasement	Ecrasement
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant	Néant	Néant	Néant
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant	Néant	Néant	Néant
TAILLE :	M(2,10 m de haut)	G(2,40 m de long)	Gi(10 m de long)	E(+ 5 m de long)
MORAL :	Moyen(10)	Elite(14)	Elite(14)	Ferme (12)
VALEUR EN PX :	65	35	6.000	650
PSIONIQUES :	Néant	Néant	Néant	Néant

Il y a de nombreux animaux domestiques sur Athas. Les plus commun d'entre eux, au moins sur les Plateaux et les Hinterlands, sont décrits ici.

Erdlu

Les erdlus sont des oiseaux sans plumes, ne pouvant pas voler et recouverts d'écailles feuilletées grises et rouges. Ils pèsent un peu plus de 100 kg et mesurent environ 2,10 m. Ils ont de puissantes jambes dégingandées qui se terminent par des pattes à quatre doigts. Ils peuvent courir à une grande vitesse et sur de courtes distances (pas plus de huit cents mètres). Leur corps est massif et rond, avec une paire d'ailes sans utilité repliées sur les flancs. Une petite tête ronde, dotée d'un énorme bec triangulaire surmonte leur cou ophidien jaune.

Les erdlus vivent en troupeau, et se nourrissent aussi bien de végétaux que de serpents, de lézards, ou d'autres reptiles. Afin d'assurer leur protection, ils se déplacent instinctivement en groupe. Quand ils se sentent menacés, leur premier instinct est de fuir. Si ce n'est pas possible, tout le groupe fait face à l'adversaire et livre bataille. En combattant, ils frappent leurs adversaires avec leur bec pointu, puis les fouaillent de leurs serres.

Les œufs d'erdlu sont une excellente nourriture, contenant tous les aliments dont un humain ou un demi-humain peut avoir besoin pour survivre pendant des mois durant. Mangés crus, ils peuvent même se substituer à l'eau (4 litres par œuf) pendant un maximum d'une semaine. En outre, les dures écailles de leurs ailes forment d'excellents boucliers ou armures (CA 6), leur bec peut être utilisé comme un bon fer de lance et leurs serres comme une dague ou un outil.

Kank

Les kanks sont de grands insectes dociles. Leur corps possède un exosquelette chitineux noir et est divisé en trois sections : la tête, le thorax, et l'abdomen. Les kanks pèsent un peu plus de 200 kg et mesurent environ 1,60 m au garrot et 2,40 m de la tête à l'extrémité de l'abdomen. Ils disposent autour de la bouche d'une paire de mandibules articulées leur permettant d'attraper des objets, de se nourrir et occasionnellement de combattre. Leur thorax possède six pattes se terminant par une griffe unique et flexible avec laquelle le kank peut s'agripper à la surface sur laquelle il marche. Leurs abdomens bulbeux n'ont pas d'appendices et sont simplement portés au dessus du sol.

Les kanks sont souvent utilisés comme animaux de trait pour les caravanes, car ils peuvent se déplacer à leur vitesse maximale pendant un jour entier, en transportant un passager de cent kilos *et* une cargaison du même poids. Ils font également du bétail décent et sont particulièrement appréciés par les elfes. Comme ils peuvent digérer à peu près n'importe quelle sorte de matière organique, ces bêtes résistantes survivent dans la plupart des environnements. De plus, ils nécessitent peu de soins, car un essaim de kanks s'organise instinctivement en producteurs de nourriture, soldats et reine pondeuse.

Les producteurs de nourriture sécrètent des globes de miel vert de la taille de melons qu'ils stockent sur leur abdomen pour nourrir les jeunes et, quand la nourriture est rare, le reste de l'essaim. Les humains et les demi-humains peuvent vivre exclusivement de ce nectar pendant des périodes de trois semaines maximum, mais doivent compléter leur régime avec de la viande et/ou des végétaux pour des périodes plus longues. Le doux goût du nectar le rend très estimé et c'est la raison pour laquelle le kank a été domestiqué. Il faut noter que les kanks sauvages produisent bien moins de globes que leurs cousins élevés avec soin.

Quand une tribu s'arrête dans une zone qui semble renfermer une quantité considérable de végétation, la reine pondeuse fait une couvée de 20 à 30 œufs. Les soldats kanks, avec le reste de la tribu, défendront férocement cette zone contre tous les prédateurs, et ne s'arrêteront pas tant que les œufs n'auront pas éclos. Les pâtres doivent retarder leur migration ou abandonner leurs essaims si cela vient contrarier leurs plans.

Dans un combat, les soldats kanks attaquent en premier en frappant avec leurs mandibules, infligeant 1d6 points de dégâts. De

plus toute victime touchée par un soldat se voit injectée un poison de classe O (jet de sauvegarde contre le poison ou paralysie pendant 2d12 rounds). S'ils sont acculés, les producteurs de nourriture combattent également, mais ils ne disposent pas du poison des soldats. La reine pondeuse n'attaque jamais, même pour se défendre.

Bien que des prédateurs puissent attaquer des kanks pour les globes de miel des producteurs de nourriture, seuls les plus ignobles nécrophages pourront manger la chair d'un kank. Dès qu'un de ces derniers meurt, sa chair émet une odeur infecte rendant impossible son ingestion même par un humain mourant de faim. L'exosquelette chitineux des kanks peut être récupéré et découpé en solides plaques d'armure (CA 5), mais il est quelque peu fragile, et il a 20% de chances de se briser à chaque fois qu'il est frappé.

Mekillot

Les mekillots sont de puissants lézards pesant jusqu'à 6 tonnes, avec d'énormes corps en forme de monticules longs de neuf mètres. Leur dos et leur tête sont recouverts d'une épaisse carapace qui leur sert aussi bien de protection contre le soleil que contre les attaques des autres grandes créatures. Leur ventre est recouvert d'écailles bien plus souples (CA 8).

En dépit de leur caractère ombrageux, les mekillots sont souvent utilisés comme bêtes de trait. Une paire peut tirer un chariot pesant 10-20 tonnes à un rythme lent et lourd. Mais les mekillots ne sont jamais véritablement apprivoisés. Même quand ils sont attachés à un chariot, ces créatures bornées sont connues pour se détourner de leur route et errer pendant des jours — sans raison apparente. Ils sont connus également pour gober leurs conducteurs.

En raison des difficultés à contrôler ces bêtes, la plupart des caravanes comptent sur des psionistes avec des pouvoirs appropriés pour les conduire.

Au combat, les mekillots attaquent avec leur longue langue, infligeant 1d6 points de dégâts. Sur un 20 naturel, la langue attrape la victime et essaye de la tirer dans la bouche. Cette victime doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie pour éviter d'être avalée et lentement tuée par le système digestif de la grande bête. Les individus avalés sont incapables d'employer n'importe quelle forme d'attaque autre que les psioniques sur le mekillot qui les consomme.

Les mekillots protègent leur ventre vulnérable en s'affaissant instinctivement dessus quand quoi que ce soit rampe en dessous d'eux. Cela inflige 2d12 points de dégâts à la créature sur laquelle ils tombent et cela peut blesser le mekillot, selon ce qu'il essaye d'aplatir.

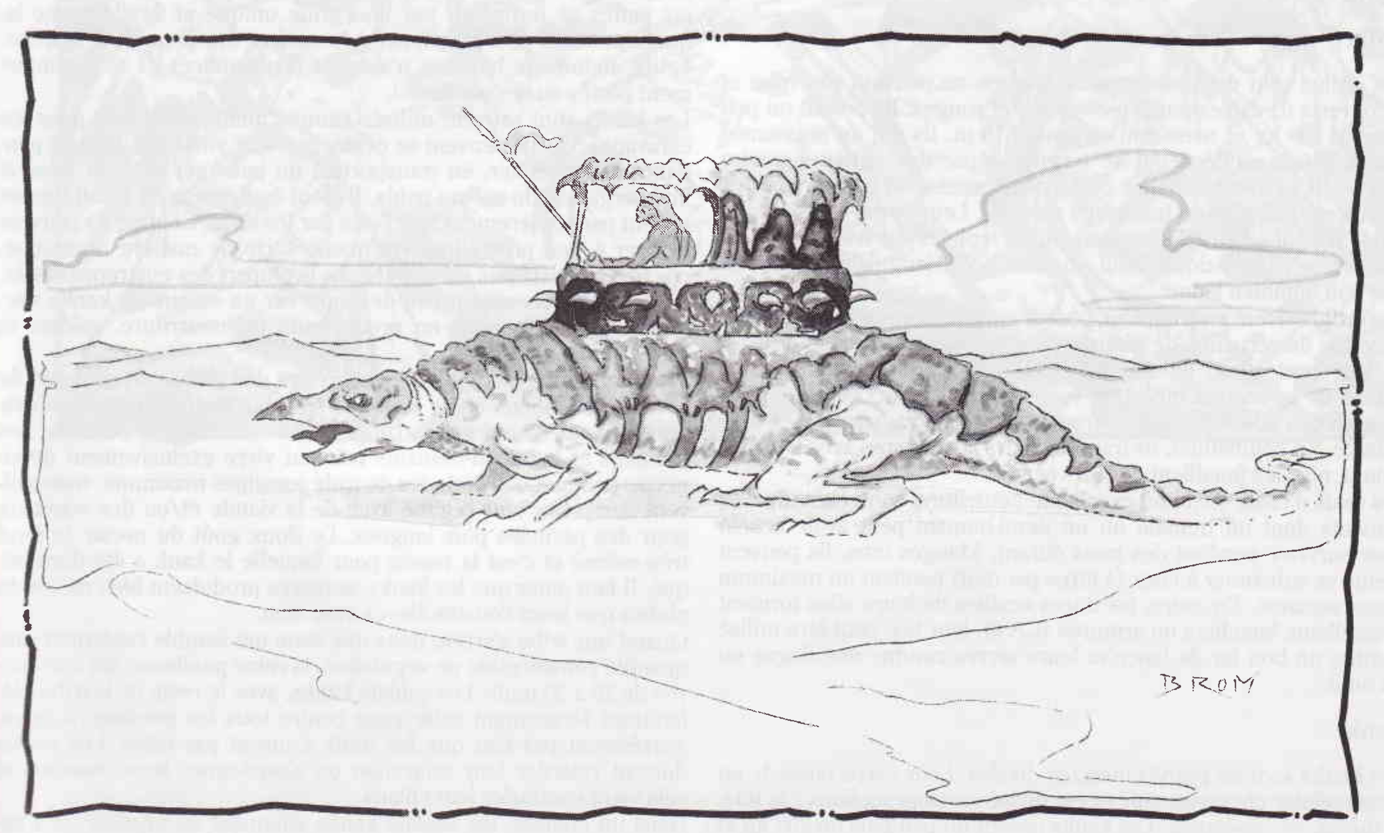
Inix

L'inix est un grand lézard d'une taille à mi chemin entre le kank et le mekillot. Il pèse environ deux tonnes et peut atteindre 4,8 mètres de long. Son dos est protégé par une épaisse carapace, tandis que son ventre est recouvert d'une couche d'écailles flexibles.

Les inix font des montures fougueuses et sont capables de porter jusqu'à 375 kilos. Ils se déplacent à un rythme soutenu pendant des heures et, sur de courtes distances, leur charge est aussi rapide que celle d'un kank. Les cavaliers utilisant des inix voyagent souvent dans des palanquins, des conteneurs ressemblant à de petites boîtes qui sont fixés sur le dos de l'animal.

L'inconvénient majeur de voyager sur un inix est que ces grands herbivores ont besoin de grandes quantités de fourrage. S'ils n'en ont pas assez, ils sont quasiment impossible à contrôler. Ainsi, ils sont rarement utilisés dans les régions où le fourrage est une denrée rare.

Au combat, les inix frappent avec leur immense queue (1d6 points de dégâts) et mordent (1d8 points de dégâts). Sur un 20 naturel pour une attaque de morsure, ils attrapent des créatures de taille humaine ou inférieure et font 1d20 points de dégâts supplémentaires par écrasement. Leur carapace est utilisable pour faire des armures (CA 5) et les écailles de leur ventre peuvent être utilisées pour faire un genre d'amure de cuir (CA 7).



Belgoï



CLIMAT/TERRAIN :	Plateaux
FRÉQUENCE :	Peu commune
ORGANISATION :	Tribu
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	N'importe lequel
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Basse
TRÉSOR :	M, (I)
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE :	1-10
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	5
TACO :	15
NB D'ATTAQUES :	2
DÉGATS/ATTAQUE :	1d4 +2
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption de Constitution
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	M (1,80 m)
MORAL :	Moyen (8-10)
VALEUR EN PX :	650

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
2	2/1/5	CE,SP/NS	12	35

Télépathie — *Science :* Domination ; *Dévotions :* Attirance, cinglement de l'ego, contact, néant spirituel, souffle psionique.

Note : Ces pouvoirs psioniques sont communs à la plupart des Belgoï. Il n'est pas rare que des individus de rang plus élevé aient des pouvoirs plus puissants, cependant.

A première vue, le belgoï semble humain — puis vous notez les longues griffes au bout de ses doigts, sa bouche plissée dépourvue de dent et ses pieds palmés à trois doigts. Ils appartiennent à une race de demi-humains ignorants qui habitent les étendues les plus reculées d'Athas. Ils ont un goût particulier pour la chair des races intelligentes et aucun dirigeant ne les tolèrera à moins de cinq jours de trajet de sa cité.

Combat : Les Belgoï attaquent généralement en se faufilant dans le campement de leurs victimes puis en choisissant une cible semblant juteuse. Chaque belgoï fait sonner une petite cloche qui lui permet d'utiliser *contact* sur sa victime, puis tente d'utiliser *domination* pour prendre le corps de la victime et lui faire quitter le camp, ou *attirance* pour l'attirer dans les ténèbres. Si le *contact* du belgoï est réussi, seule la victime peut entendre la cloche, mais s'il échoue, alors tout le monde peut l'entendre.

Une fois qu'elle a été attirée en dehors du camp, le belgoï caresse et touche la victime, lui absorbant temporairement 1d6 points de Constitution par round (durée : 1d4 tours, la victime perd tous les bonus dus à une Constitution élevée). Quand elle est à 0 points de Constitution, elle tombe inconsciente, et le belgoï s'asseoit pour festoyer.



S'il est acculé à un combat en mêlée, le belgoï frappe avec ses vilaines griffes, infligeant 1d4 +2 points de dégâts. Chaque fois qu'il touche, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de perdre 1d6 points de Constitution (comme décrit ci-dessus).

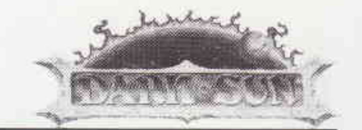
Quand une bataille commence à s'organiser contre les belgoï, ils fuient et vont chercher des remplaçants pour tous leurs camarades tombés puis reviennent attaquer quelques temps plus tard. De ce fait, les batailles avec les belgoï se transforment souvent en une longue suite de combats successifs, durant pendant de nombreux jours. La seule manière d'éviter que les belgoï reviennent sans cesse est de tous les tuer avant qu'ils aient une chance de s'échapper.

Habitat/Société : Normalement, les belgoï forment d'énormes tribus de pillards et se comportent en tant que tels. Ils tendent à établir leurs demeures dans des endroit reculés du désert, mais voyagent loin en grand nombre pour harceler des routes commerciales, des villages établis et n'importe quel lieu où ils peuvent trouver un approvisionnement de gens faiblement défendus.

Les hordes de belgoï tendent à se déplacer en petits groupes de 1-10 individus. Quand ils rencontrent des proies apparemment désirables, le groupe d'éclaireurs attaque généralement, s'occupant de son propre dîner en premier. S'ils sont tombés sur un grand groupe, ils iront chercher d'autres membres de leur tribu et reviendront attaquer en plus grand nombre.

Ecologie : Les belgoï laissent souvent le pays désert et désolé derrière eux, vidé de toute vie animale ou végétale. Ils viennent juste derrière les plus infâmes des profanateurs pour les destructions qu'ils provoquent dans le monde autour d'eux.

Braxat





CLIMAT/TERRAIN :	Plateaux, Montagnes et Hinterlands
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	Nocturne
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Haute (13-14)
TRÉSOR :	R,V
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE :	1 ou 2
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	10
TACO :	11
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGATS/ATTAQUE :	Selon l'arme +10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Souffle
DÉFENSES SPÉCIALES :	Ne peut être toucher que par des armes magiques ou d'acier
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	E
MORAL :	Fanatique (18-19)
VALEUR EN PX :	5.000

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
6	1/2/10	PM, SP, EP/FI, BM, NS, BP, TV	15	80

Télépathie — *Sciences :* Écrasement psychique, tour de la volonté de fer ; *Dévotions :* Barrière mentale, bouclier de la pensée, contact, crainte, ennemis invincibles, forteresse intellectuelle, infliger la douleur, néant spirituel, pression mentale, souffle psionique.

Il est difficile de dire si le braxat est un mammifère ou un reptile. Son dos est recouvert d'une carapace épaisse et articulée, sa tête a une forme carrée ressemblant à celle d'un lézard, lui donnant une apparence reptilienne. De plus, le sommet de sa tête est défendu par trois à cinq protubérances similaires à des cornes. Dans le même temps, il marche debout sur deux pattes, peut parler avec une voix de type humain, a des pouces en opposition et est à sang chaud.

Combat : Les braxats sont des chasseurs par nature et leurs tactiques de combat le reflètent. Ils utiliseront souvent des attaques psioniques (*infliger la douleur* ou *ennemis invincibles*) pour tenter d'incapaciter leurs adversaires et de réduire les risques pour eux.

Après avoir attaqué psioniquement, les braxats s'avancent pour un combat au corps-à-corps, généralement en tenant un imposant gourdin muni de pointes qui inflige 2d4 points de dégâts.

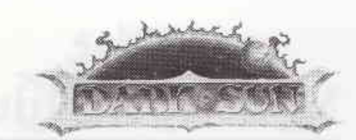
Ils n'utilisent leur souffle qu'en dernier ressort, car il tend à rendre les proies impropres à la consommation. Ce cône d'acide fait 30 centimètres de diamètre à sa base et s'étend sur 3 mètres de long, au bout desquels il fait 1,5 mètres de diamètre. Il inflige 2d10 points de dégâts à tout ce qu'il touche (jet de sauvegarde contre le souffle pour la moitié des dégâts).

Le braxat ne subit de dégât qu'en étant touché par des armes en acier ou munies d'enchantement magique. Toutes les autres armes ricochent sur lui sans le blesser, bien qu'il puisse être renversé ou affecté autrement par elles.

Habitat/Société : Les braxats se trouvent partout sur Athas, errant dans les étendues désolées à la recherche de proies. Ils sont généralement solitaires, mais ils peuvent à l'occasion être rencontrés en couple (dans ce cas, le jeune est généralement loin, caché en sécurité dans une caverne à l'écart).

Ecologie : Les braxats sont de vraies terreurs du désert, attaquant généralement la nuit à la recherche de chair fraîche. Bien qu'ils mangent occasionnellement des bêtes de trait de caravane (à l'exception des kanks), ils préfèrent les races intelligentes.

Les carapaces de braxat font d'excellents boucliers et armures de plates (CA 2). Pour cette raison ils sont parfois chassés par d'autres créatures vivant près d'eux. Mais, en raison du pouvoir des braxats, les soi-disants chasseurs trouvent souvent la situation renversée et finissent comme cibles d'embuscades mortelles.



Dragon de Tyr

CLIMAT/TERRAIN :	N'importe lesquels
FRÉQUENCE :	Unique
ORGANISATION :	Solitaire
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	N'importe lequel
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Supra-génial (20)
TRÉSOR :	(H)
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	-10
DÉPLACEMENT :	15, v 45 (A), s 5, f 6
DÉS DE VIE :	32 (250 pv)
TACO :	-3
NB D'ATTAQUES :	4 + souffle ou sorts & psioniques
DÉGATS/ATTAQUE :	2d10 +15/2d10 +15/4d12/ 5d10
ATTAQUES SPÉCIALES :	souffle (25d12)
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	80%
TAILLE :	Gi (12 m de haut)
MORAL :	Sans peur (20)
VALEUR EN PX :	42.000



RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
25	6/12/28	CE, EC, PM, SP, EP/FI, BM, NS, BP, TV	1	Variable (généralement 200+)

Clairsentience — *Sciences :* Clairvoyance, précognition ; *Dévotions :* Esprit combattant, sens du danger, sens du poison.

Psychokinésie — *Sciences :* Désintégration, détonation, télékinésie ; *Dévotions :* Agitation moléculaire, amollissement, animation des ombres, attaque balistique.

Psychométabolisme — *Sciences :* Champ mortel, drainage de vie ; *Dévotions :* Animation suspendue, délabrement, équilibre corporel, forme ectoplasmique, pouvoir caméléon, réduction, sens accrus.

Psychotranslation — *Sciences :* Téléportation ; *Dévotions :* Porte dimensionnelle, marche dimensionnelle, téléportation programmée, déplacement temporel.

Télépathie — *Sciences :* Ecrasement psychique, tour de la volonté de fer ; *Dévotions :* Barrière mentale, bouclier de la pensée, cinglement de l'ego, contact, excitation du ça, forteresse intellectuelle, néant spirituel, lien spirituel, souffle psionique.

Métapsionisme — *Sciences :* Ultrasouffle.

Sorts de profanateur : 1) *amitié, charme-personnes, hypnotisme, sommeil, toucher glacial* ; 2) *lien, main spectrale, oubli, peur, rayon débilitant* ; 3) *feindre la mort, immobilisation des morts-vivants, immobilisation des personnes, suggestion, toucher vampirique* ; 4) *affaiblissement, confusion, contagion, émotion, maladresse* ; 5) *animation des morts, chaos, débilité mentale, domination, réceptacle magique* ; 6) *mauvais œil, réincarnation, sort de mort, suggestion de masse* ; 7) *contrôle des morts-vivants, doigt de mort, parcours de l'ombre* ; 8) *charme de masse, entrave, ensevelissement* ; 9) *absorption d'énergie, disjonction de Mordenkainen.*

Heureusement, il n'y a qu'un seul dragon dans la Région de Tyr, et peut-être sur tout Athas. Il est grand et maigre, avec une structure osseuse noueuse et des articulations bulbeuses et enflées. Son apparence est reptilienne sous de nombreux aspects : il possède un long cou ressemblant à celui d'un serpent, une queue similaire à un fouet et un cuir écailleux. Mais il marche sur deux pattes, ses mains ont de longs doigts bien développés et des pouces, sa structure osseuse semble apparemment humanoïde et sa tête est longue et étroite, avec un air nettement mammalien.

Combat : Le Dragon est une terreur au combat. Il peut attaquer simultanément avec ses griffes massives (2d10 +15), sa bouche remplie de crocs (4d12) et sa queue ressemblant à un fouet (5d10). En plus de ces attaques, il peut utiliser un pouvoir psionique et lancer un sort magique par round. Pour la détermination des effets des sorts et des pouvoirs psioniques, il est considéré comme un psioniste et un profanateur du 20ème niveau. Il a 2 à tous ses jets de sauvegarde.

Trois fois par jour, il peut souffler un cône de sable surchauffé pendant un round au lieu d'utiliser ses pouvoirs psioniques et de lancement de sorts. Ce cône est large de un mètre cinquante à la base, long de 15 mètres, au bout desquels son diamètre atteint trente mètres. Il inflige 25d12 points de dégâts, qui sont considérés comme des dommages aussi bien abrasifs que dus à la chaleur.

Il ne peut être touché que par des armes magiques +2 ou plus. Si elles ne sont pas en métal, il ne subit que la moitié des dégâts de l'attaque. Il régénère automatiquement 10 pv par round. Il a une résistance à la magie de 80% pour tous les sorts lancés sur lui.

Il attaque généralement comme un chasseur, traquant en premier lieu sa proie puis la poursuivant. Ensuite, s'il est opposé à un grand groupe d'individus, il attaque avec son pouvoir psionique *champ de mort*, mais s'ils ne sont qu'une poignée, il les attaquera individuellement avec son pouvoir *drainage de vie*.

Le dragon n'utilise son souffle qu'en dernier ressort, car il est si destructeur qu'il ne reste généralement rien de sa proie après.

Habitat/Société : Le Dragon erre dans toutes les régions d'Athas, généralement seul. Occasionnellement il visite un roi-sorcier, semant le désastre et le chaos sur son passage.

Monstre des dunes (anakore)



CLIMAT/TERRAIN :	N'importe quelle région sablonneuse
FRÉQUENCE :	Peu courant
ORGANISATION :	Petites tribus
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	Nuit
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Basse (20)
TRÉSOR :	P
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE :	2-12 (2d6)
CLASSE D'ARMURE :	8
DÉPLACEMENT :	9, f 15
DÉS DE VIE :	3
TAC0 :	17
NB D'ATTAQUES :	2
DÉGATS/ATTAQUE :	1d4/1d4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Bonus de surprise, paralysie, suffocation
DÉFENSES SPÉCIALES :	Creuser
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	néant
TAILLE :	M (hauteur 1,8 mètre)
MORAL :	Ferme (11-12)
VALEUR EN PX :	650
PSIONIQUES :	Néant



Les anakores sont une race d'humanoïdes idiots avec des têtes osseuses triangulaires, de petites oreilles très proches de la tête, et de petits yeux brillants et caves, recouverts d'une membrane transparente afin d'éviter que le sable n'écorche leurs tissus délicats.

La vive lumière du soleil d'Athas aveugle les anakores pendant le jour, mais ils peuvent voir de nuit aussi clairement que la plupart des créatures durant la journée. Mais les anakores ne possèdent pas l'infravision ; ils ne voient pas la chaleur des corps. Dans une obscurité totale, ils sont aussi aveugles que n'importe quel humain. Mais s'il y a la plus petite lumière, comme celle d'une étoile, ils voient très bien.

Les anakores ont une crête dorsale inhabituelle qui court le long de leur colonne vertébrale. c'est en fait un organe sensitif qui détecte les vibrations infimes qui se propagent dans le sable. Ils peuvent avec cet organe localiser une créature solitaire marchant sur le sable à plus de 8 kilomètres.

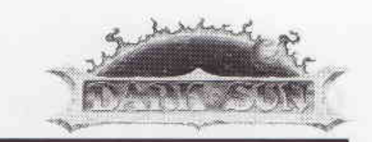
Combat : Les anakores attaquent généralement leurs ennemis en creusant sous eux, puis en les frappant d'en dessous, avec leurs griffes aiguisées. Une victime ainsi attaquée subit une pénalité de -3 à son jet de surprise. Les anakores continuent de combattre dans le sable aussi longtemps que possible, imposant une pénalité de -2 aux jets d'attaque de leurs adversaires.

Quand un anakore touche sa victime avec ses deux attaques de griffes, il la retient immobile pendant un moment et la mord avec ses petites dents aiguisées. Si cette morsure n'inflige pas de dégâts en elle-même, elle injecte de la salive empoisonnée dans la blessure. La victime doit immédiatement réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine d'être totalement incapable de se déplacer pendant 1d4 rounds. Le round suivant la paralysie, la victime est tirée sous le sol, subissant 1d4 points de dégâts supplémentaires par round en raison de la suffocation.

Habitat/Société : Les anakores survivent dans n'importe quel amoncellement de sable, comme les dunes de sable ou les dépôts d'alluvions aux embouchures des canyons. Normalement, ils voyagent et chassent en petites meutes comprenant deux à douze individus, où le plus grand et le plus agressif joue le rôle de chef. On les trouve rarement en dehors des zones sablonneuses, mais ils peuvent marcher debout sur divers types de terrain — bien qu'ils soient généralement vulnérables dans cet état et qu'ils évitent de combattre à tout prix.

Ecologie : Les anakores sont des fouisseurs nomades qui se déplacent constamment à travers les étendues de sable d'Athas. Il est souvent possible d'identifier une zone à travers laquelle ils sont passés par les plantes mortes qu'on y trouve — les anakores mangent les racines, laissant les parties supérieures exposées. En plus de leur régime de racines de plante, les anakores aiment également manger de la chair — mekillot, inix, erdlu, elfe, nain, petit-homme et à peu n'importe quoi d'autre sauf des kanks.

Gaj



CLIMAT/TERRAIN :	Sables, amas rocheux, landes rocailleuses et îles
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	N'importe laquelle
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Très (11-12)
TRÉSOR :	Z
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE :	1-2
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	7
TACO :	13
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGATS/ATTAQUE :	1d6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	G (1,80 m diamètre)
MORAL :	Champion (15)
VALEUR EN PX :	2.000



RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
8	1/4/13	CE, EC, SP/FI, BM, NS, TV	17	120

Télépathie — *Sciences :* Domination, domination de masse, sonde, tour de la volonté de fer ; *Dévotions :* Barrière mentale, contact, cinglement de l'ego, détection de la vie, émission de pensées, excitation du ça, fausses impressions sensorielles, forteresse intellectuelle, infliger la douleur, lien spirituel, néant spirituel, souffle psionique.

Le gaj est une monstruosité psionique. Physiquement il apparaît comme étant un grand reptile ressemblant à un scarabée. Son corps est recouvert d'une carapace écailleuse orange rouille d'environ 1,8 mètres de diamètre. De sous cette carapace sortent six pattes munies de quatre articulations qui se terminent par des pieds palmés dotés de longues griffes aiguisées.

Sa tête est un globe spongieux blanc d'environ 60 centimètres de diamètre. Six yeux à facettes sont disposés à intervalles réguliers sur celle-ci. Une paire de mandibules dentelées aussi longues que le bras d'un homme flanquent six appendices ressemblant à des doigts qui pendent devant sa bouche ; et trois tiges duveteuses se dressent au sommet de sa tête.

Combat : Le gaj frappe d'abord avec ses modes d'attaque psioniques, essayant de mettre hors d'état ses adversaires avant de se déplacer pour les tuer. Si cela échoue, ou une fois que les adversaires sont hors d'état, il essaye de les tuer avec ses deux énormes mandibules.

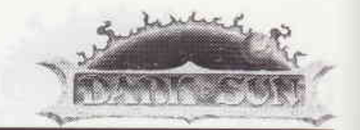
Dès qu'il réussit un jet d'attaque, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine d'être prisonnière des mandibules jusqu'à ce que la prise soit rompue (comme s'il s'agissait d'une lutte : voir *pugilat et lutte* dans le *Chapitre 9 : Combat* du *GdM*). La victime subit pendant qu'elle est retenue 5 points de dégâts par round. Ensuite, et principalement, le gaj enveloppe de ses antennes duveteuses la tête de la victime et sonde psioniquement ses moindres pensées. A la différence de la *sonde* psionique standard, c'est ici un processus douloureux et destructeur. La victime perd 1d4 points d'Intelligence ou de Sagesse (répartis aléatoirement point par point) par round où elle est tenue. Cette perte est permanente, et une fois que l'Intelligence ou la Sagesse de la victime tombe à 0, elle devient un légume et périt rapidement de faim et de soif.

La dure carapace qui recouvre le corps du gaj réduit les dégâts infligés par toutes les armes non métalliques. Ainsi, toutes ces armes infligent la moitié de leurs dégâts sur ces monstres. En mêlée, ils peuvent également protéger leur tête vulnérable en la cachant sous leur carapace. Cela laisse les dangereuses mandibules exposées, et ne réduit en aucun cas leur efficacité au combat.

Habitat/Société : Le gaj est un chasseur solitaire, qui s'attaque aux autres formes de vie intelligentes. Il préfère vivre soit dans les zones rocheuses où sa carapace sert de camouflage, soit dans les zones sablonneuses, où il peut se cacher des prédateurs en creusant des terriers. Le plus souvent, on le trouve seul, mais des couples sont occasionnellement rencontrés.

Ecologie : Comme tous les carnivores, le gaj mange la chair pour fournir à son corps de l'énergie physique. A la différence de la plupart des autres animaux, le gaj puise son énergie mentale dans les pensées des autres créatures — à travers les effets de son pouvoir de *sonde*. Quel que soit l'endroit où ils vivent, les gaj utilisent constamment leurs antennes duveteuses pour scruter l'horizon avec leur pouvoir psionique de *détection de la vie* à la recherche de signes de leurs proies préférées : les autres races intelligentes. Après une semaine sans consommer les pensées d'une créature intelligente, le gaj commence à perdre des PFP au rythme de 1d10 par jour. Cette perte est pleinement récupérée une fois qu'il s'est nourri. Mais si jamais son total de PFP atteint zéro, il perd ses pouvoirs psioniques et voudra mourir, ce qu'il fera d'ailleurs au bout d'une semaine.

Géant athasien



CLIMAT/TERRAIN :	Plateaux et îles de la Mer Pulvérulente
FRÉQUENCE :	Très Rare
ORGANISATION :	Clan
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	Jour
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Basse (5-7)
TRÉSOR :	Y(I)
ALIGNEMENT :	Varie selon l'individu
NOMBRE :	1-20
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	15
TACO :	5
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGATS/ATTAQUE :	2-16 +14
ATTAQUES SPÉCIALES :	Projection de rocher
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	E (6-9 m)
MORAL :	Champion (16-17)
VALEUR EN PX :	9.000

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Les **géants humanoïdes** ne sont pas capables d'employer les pouvoirs psioniques. En raison de leur énorme masse cérébrale, ils sont résistants à toutes les formes de pouvoir psionique. Quand n'importe quelle forme de psioniques est utilisée contre eux, ils peuvent faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour l'annuler. De plus, en combat psionique, ils sont traités comme s'ils avaient les cinq modes de défense.

De nombreux **géants zoocéphales** sont assez intelligents pour faire de bons psionistes. Bien qu'ils manquent de l'immunité générale aux psioniques dont disposent leurs cousins humanoïdes, ils ont les caractéristiques suivantes :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
5	2/3/10	variable/3	13	75

Leurs disciplines, sciences et dévotions varient trop grandement pour qu'une généralisation soit possible ou pratique.

Les géants athasiens ont deux variétés de base : les humanoïdes et les zoocéphales.

Les géants humanoïdes ressemblent à des humains massifs faisant entre 6 et 9 mètres de haut, et pesant entre quatre et huit tonnes. Ils ont des traits faciaux exagérés, voire parfois comiques, comme des nez, des oreilles, des bouches énormes, et ainsi de suite. Leur peau est généralement rouge sombre à noire et leurs cheveux sont grossiers et épais (les cordes en cheveux de géant sont les meilleures sur Athas). La plupart des géants humanoïdes ont une force de 25.

Les géants zoocéphales ressemblent aux géants humanoïdes sous de nombreux aspects, sauf qu'ils sont légèrement plus petits (4 à 6 mètres). A la place de la tête d'une femme ou d'un homme, ils ont celle d'une bête quelconque et leur peau est généralement d'une couleur extrêmement pâle, comme le rose ou l'albâtre. Les géants zoocéphales se rencontrent rarement sur les Plateaux, car ils sont juste assez petits pour que la traversée à pied de la Mer Pulvérulente soit dangereuse pour leur sécurité.



Combat : Les géants combattent selon deux modes principaux : défense ou attaque. Quand ils combattent en défense, par exemple quand ils protègent leurs demeures insulaires d'hôtes non invités, leur tactique favorite est de lancer des rochers sur les ennemis de la plus grande distance possible (jusqu'à 250 mètres), infligeant 2d10 points de dégâts à quiconque est touché.

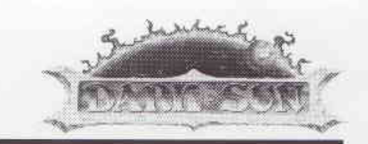
Offensivement, les géants aiment aller au cœur du problème, la mêlée, le plus rapidement possible. Ils chargeront dans le tas, balançant leurs énormes bâtons. Quand elle est touchée par un géant, toute créature de la taille d'un homme ou moins doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine d'être renversée et de voler d'un mètre par point de dégâts infligé.

Habitat/Société : Généralement, les géants humanoïdes sont destructeurs uniquement quand ils désirent quelque chose ou quand un étranger a accosté sur leur île sans y avoir été invité. Autrement, ils sont tout à fait sympathiques et amicaux.

Les géants zoocéphales tendent à être plus hostiles et considèrent tous les non-géants comme de la vermine. Ce sont des mutations magiques de géants normaux et sont traités par leurs frères comme des créatures inférieures. Comme les géants zoocéphales sont globalement quelque peu plus sages et plus intelligents que les géants humanoïdes, cela les rend naturellement amers.

Ecologie : La plupart des géants se nourrissent en élevant des moutons, des kanks, des erdlus et d'autres animaux. Ils complètent souvent leur style de vie simple en pillant, en entretenant un commerce sommaire (comme la vente de leurs cheveux aux fabriquants de corde), et occasionnellement en se louant comme mercenaires (bien que cela soit considéré comme plutôt déshonorant par la plupart des géants).

Gith





CLIMAT/TERRAIN :	Plateaux, montagnes
FRÉQUENCE :	Peu courant
ORGANISATION :	Tribale
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	Jour/Nuit
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (10)
TRÉSOR :	M (individuel), I (repaire)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE :	10-100
CLASSE D'ARMURE :	8
DÉPLACEMENT :	10
DÉS DE VIE :	3
TAC0 :	17
NB D'ATTAQUES :	1 ou 2
DÉGATS/ATTAQUE :	Par armes ou 1d4/1d4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Saut
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	M
MORAL :	Ferme (12)
VALEUR EN PX :	175

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
5	2/3/10	EC, PM/NS, BP, TV	16	80

Télépathie — *Sciences :* Tour de la volonté de fer ; *Dévotions :* Barrière mentale, contact, excitation du ça, néant spirituel, pression mentale.

Psychotranslation — *Sciences :* Force projetée, télékinésie ; *Dévotions :* Animation des ombres, animation d'objets, attaque balistique, contrôle corporel, contrôle des flammes.

Note : Seuls les chefs commandant 25 gith ou plus ont des pouvoirs psioniques. Les pouvoirs énumérés ci-dessus sont représentatifs de ceux des chefs, mais ils peuvent grandement varier. Les gith avec un nombre de dés de vie plus important ont des pouvoirs supérieurs en rapport.

Les gith sont une race d'humanoïdes grotesques qui apparaissent comme étant un mélange spécial entre l'elfe et le reptile. Ils sont extrêmement maigres et dégingandés, avec de longs bras décharnés et des jambes grêles. Leurs mains sont munies de trois doigts, les pouces n'étant pas en opposition, mais ils sont capables d'utiliser des outils et de porter des armes. Leurs doigts et leurs orteils sont terminés par des griffes acérées. Si on pouvait faire tenir un gith totalement droit, il mesurerait pas loin de 2,1 mètres. Mais la plupart d'entre eux semblent ne pas faire plus d'un mètre cinquante, car ils sont très voutés au niveau du dos.

Combat : Si c'est possible, les gith attaquent en masse, commençant généralement par une attaque psionique effectuée par l'un de leurs chefs. Puis tout le groupe rentre rapidement dans la mêlée. Ils accomplissent souvent cela en sautant jusqu'à 6 mètres dans un bon géant pour se rapprocher de leurs ennemis. Quand ils emploient ce saut, cela leur donne un bonus au TAC0 de +2 au premier round de combat.

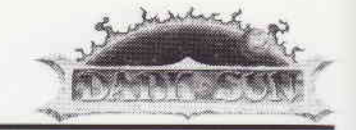
Les gith sont généralement armés de grandes lances à l'air impressionnant, avec des fers géants aiguisés comme des rasoirs en obsidienne (1d6 -1 points de dégâts). Bien que ces lances ressemblent à des armes perforantes, elles sont principalement utilisées pour couper ou hacher. Les gith se protègent souvent, en particulier leurs dos vulnérable, avec des armures en carapace d'inix (CA 6).

Habitat/Société : Les gith vivent en organisations de type tribale. Les individus avec les pouvoirs psioniques les plus puissants jouent généralement le rôle de chefs. Toutes les autres positions sociales sont réparties selon leur bon plaisir.

Pour chaque groupe de trente-six gith, il y aura un chef à 5 DV, un à 6 DV pour tout groupe de 50 et pour chaque tribu de 100 gith ou plus, un chef à 7 DV. En plus d'avoir les points de vie et le TAC0 appropriés à leur nombre de DV, ces chefs auront des pouvoirs psioniques approximativement égaux à ceux d'un psioniste du même niveau.

Ecologie : Les gith des montagnes vivent dans des repaires sous-terrains, revendiquant un canyon particulier ou une vallée comme leur territoire. Ceux qui habitent les Plateaux tendent à organiser leur société selon les principes des clans de chasseurs nomades, allant là où va le gibier. Ils n'hésitent pas à attaquer des groupes d'humains ou de demi-humains.

Jozhal



CLIMAT/TERRAIN :	Plateaux et Hinterlands
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Familiale
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	Nuit
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	(14-15)
TRÉSOR :	U
ALIGNEMENT :	Chaotique Neutre
NOMBRE :	5-10 (1d6 +4)
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	18
DÉS DE VIE :	4
TACO :	17
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGATS/ATTAQUE :	1d6, ou selon l'arme -2, ou 1d4/1d4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Utilise les objets magiques et les sorts
DÉFENSES SPÉCIALES :	Camouflage
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	10%
TAILLE :	P (1,20 m)
MORAL :	ferme (11-12)
VALEUR EN PX :	1.400

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
4	2/2/9	EC, SP/FI, BP	14	80

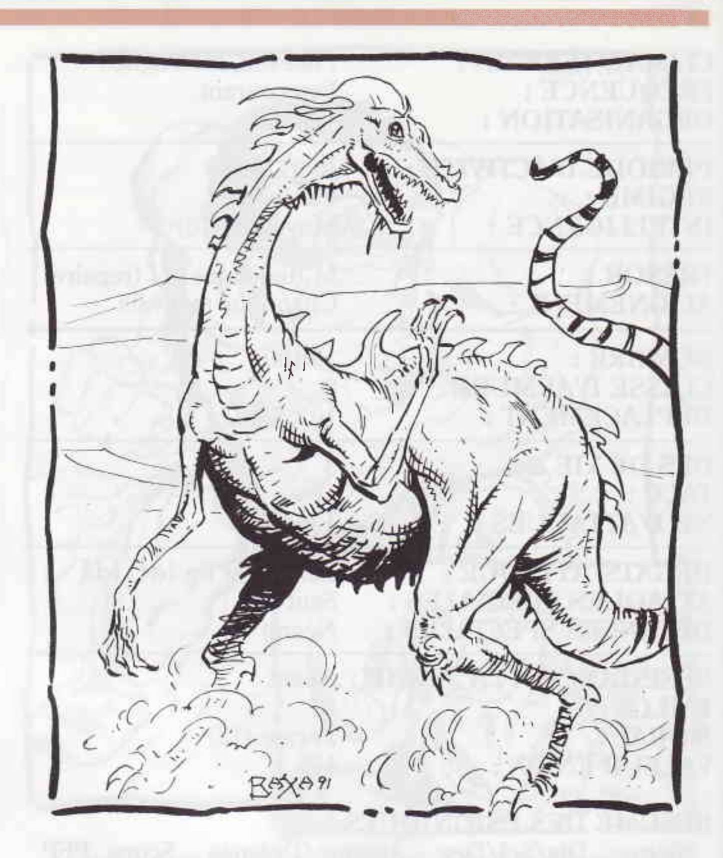
Psychotranslation — *Sciences :* Bannissement ; *Dévotions :* Ancre spatiotemporelle, déplacement temporel, porte dimensionnelle, téléportation programmée.

Télépathie — *Sciences :* Contact ; *Dévotions :* bouclier de la pensée, cinglement de l'ego, forteresse intellectuelle, obstacle spirituel, souffle psionique.

Sorts — 1) *détection de la magie, détection du poison, localisation d'animaux ou de plantes, pierre magique, soins des blessures légères* ; 2) *immobilisation des personnes, lame enflammée, silence (rayon de 5 mètres)* ; 3) *dissipation de la magie, localisation d'objets.*

Faisant à peu près un mètre vingt de haut, le jozhal est un petit reptile sur deux pattes avec une queue mince, un long cou flexible, et un museau étroit et allongé. Sa bouche est remplie de dents effilées comme des aiguilles, et ses bras dégingandés se terminent par des mains à trois doigts avec des pouces opposables. Bien que la peau du jozhal soit recouverte d'écailles, elles sont si petites qu'on ne les remarque pas la première fois, et elle semble plus ressembler à la peau d'un humain qu'au cuir rugueux d'un baazrag. Le jozhal peut changer la couleur de sa peau à volonté, afin de se mêler à celle de son environnement, ou pour trancher vis-à-vis d'elle.

Combat : Généralement, le jozhal préfère éviter le combat. Il tente de fuir, puis d'utiliser sa capacité à changer la couleur de sa peau pour se cacher de ses poursuivants (ils doivent faire un jet sous la Sagesse ou moins sur 1d20 pour trouver le jozhal). Si le poursuivant se retrouve trop près du jozhal tout en ne le voyant pas, ce dernier attaque. La victime doit faire un jet de surprise avec une pénalité de -2.



Durant un combat, le jozhal tente de se défendre en premier avec les psioniques ou la magie, puis avec n'importe objet magique qu'il possède à cet instant (voyez table 88 dans le *GdM*, les résultats donnant une armure, un bouclier ou une arme signifient que le jozhal n'a pas d'objet magique en sa possession). Si cela échoue, il mordra avec ses dents, faisant 1d8 points de dégâts ou frappera avec n'importe quelle arme disponible (avec un ajustement de portée de -2).

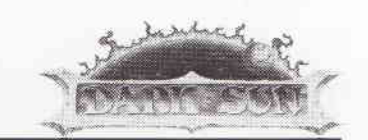
Habitat/Société : Les jozhals vivent en petits groupes familiaux de quatre à cinq créatures. Ils sont extrêmement intelligents et rusés, mais considèrent les humains et les demi-humains comme des créatures idiotes et dangereuses et les tolèrent rarement.

Les jozhals sont attirés par la magie de toute sorte, et partout où des demi-humains ou des humains croisent leur chemin ils pistent le groupe et tente de lancer un *détection de la magie* sur lui. Si le sort révèle un objet magique quelconque, ils essayent de se faufiler dans le camp et de le voler.

Ecologie : Les jozhals pratiquent la cueillette pour se nourrir (racines et tubercules) et mangent quasiment toutes les sortes de petits reptiles, serpents, insectes, etc. Leur magie est du même type que celle des clercs élémentalistes, et de ce fait elle n'est pas destructrice pour l'environnement qui les entoure.

L'intelligence de clan du jozhal est le meilleur reflet de sa relation avec le monde autour de lui. Ils sont très attentifs à ne jamais détruire le monde donneur de vie dans lequel ils vivent, utilisant toujours chaque morceau de déchets et de débris qu'ils trouvent. Ils poussent jusqu'à l'extrême, en pratiquant même le cannibalisme et en utilisant les os de leurs morts pour construire des armes et des outils.

Serpent à soie



CLIMAT/TERRAIN :	Terres désolées
FRÉQUENCE :	Peu courant
ORGANISATION :	Solitaire
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	N'importe laquelle
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Basse (5-7)
TRÉSOR :	(W)
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	11, v 12 (C)
DÉS DE VIE :	6
TACO :	15
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGATS/ATTAQUE :	1d6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	G (15 m de long)
MORAL :	Ferme (11-12)
VALEUR EN PX :	1.400

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
6	1/1/0	Néant/Néant	15	45

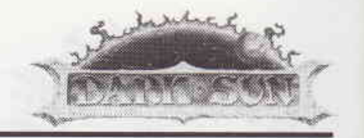
Psychométabolisme — *Sciences :* Forme d'ombre

Le serpent à soie est un serpent avec une dure carapace chitineuse, qui mesure 15 mètres de long. On les voit communément en train de voler à travers les airs pendant le jour à la recherche de proies, mais ils attaquent rarement avant le crépuscule, à partir duquel ils prennent leur *forme d'ombre* et se faufilent dans les camps pour attaquer.

Toute créature mordue par un serpent à soie doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine d'être paralysée pendant 1d4 jours (une *restitution* ou une *délivrance de la malédiction* annulera l'effet). Les pouvoirs psioniques peuvent être utilisés lorsqu'on se trouve dans cet état, tant que le corps lui-même bouge pas.

Le serpent à soie emportera sa victime paralysée et l'enfermera dans un cocon de soie, à l'intérieur duquel l'infortunée victime devra attendre deux semaines. Pendant ce temps, le serpent à soie collera occasionnellement sa tête dans le cocon protecteur et mordra le cou de la victime, drainant un peu de sang et la paralysant pour 1d4 jours de plus. Chaque fois que cela arrive, la victime perd un point de Constitution. Quand cette dernière atteint 0, tout son sang a été drainé et elle meurt.

L'enveloppe de soie fabriquée par le serpent est estimée dans de nombreuses cités pour fabriquer des vêtements couteux. Elle est ignifugée (bonus de 4 sur tout jet de sauvegarde contre les feux normaux et de +2 contre les feux magiques) et très résistante. Libérer une victime capturée peut prendre pas mal de temps.



CLIMAT/TERRAIN :	Plateaux et montagnes
FRÉQUENCE :	Peu courant
ORGANISATION :	Meute
PÉRIODE D'ACTIVITÉ :	Nuit
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Haute (13-14)
TRÉSOR :	I
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE :	1-6
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	4
TACO :	17
NB D'ATTAQUES :	5
DÉGATS/ATTAQUE :	1d4 (x2)/1d6 (x2)/1d8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption de niveau
DÉFENSES SPÉCIALES :	Eviter les projectiles
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	10%
TAILLE :	M
MORAL :	Sans peur
VALEUR EN PX :	975

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
5	1/2/5	—/FI, NS	10	80

Psychométabolisme — *Sciences :* Champ mortel, drainage de vie, forme d'ombre ; *Dévotions :* Eclipse, forme ectoplasmique, inamovibilité, pouvoir caméléon, sens accrus.



Les tembos sont des bêtes méprisables, sans poils et de couleur ambrée, couvertes de plis lisses d'un cuir écailleux. Ils arrivent généralement à la hauteur de la cuisse d'un homme et leur longueur varie entre 90 centimètres et un mètre quatre-vingts. Leurs quatre pieds agiles se terminent tous par de longues griffes acérées, et d'énormes crocs dépassent des lèvres rabattues de leur museau carré. Le tembo possède d'énormes oreilles carrées, qui peuvent se tourner dans n'importe quelle direction, indépendamment l'une de l'autre.

Combat : Bien que tous les tembos aiment combattre, leurs tactiques sont aussi imprévisibles que ces bêtes vicieuses elles-mêmes. Certains attaquent en se tapissant à une courte distance, se faufilant aussi près que possible de leurs victimes et essayant de les détruire avec un *champ de mort.* D'autres préfèrent jouer avec leurs proies, les balançant d'une patte à l'autre, et utilisant *drainage de vie* à chaque fois qu'elles les touchent. D'autres tembos encore préfèrent rentrer dans le vif du sujet immédiatement, engageant un combat en mêlée dès le premier round.

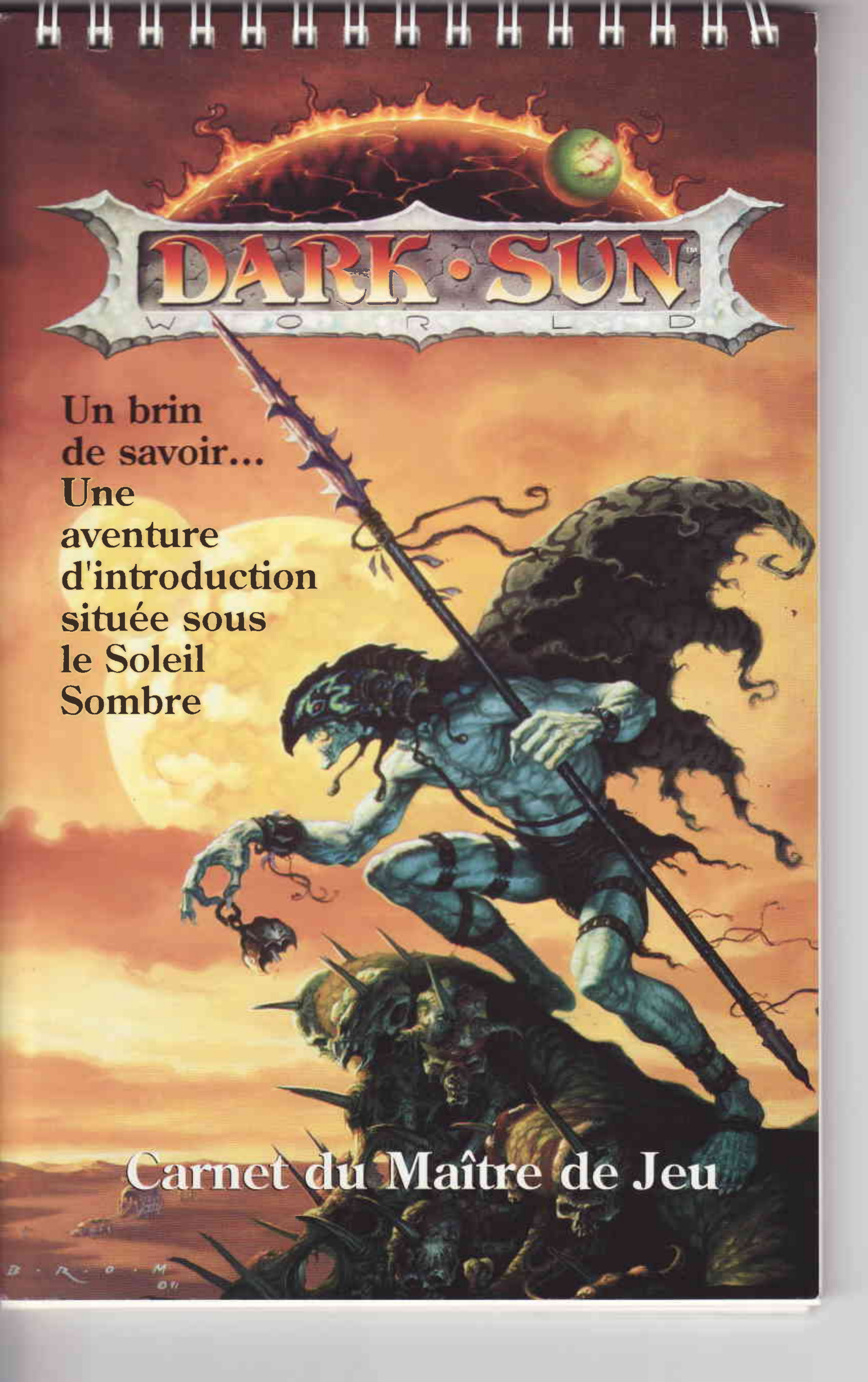
Dans de telles confrontations physiques, les tembos sont de véritables monstruosités. Leur tactique préférée est de sauter sur leur victime, l'attaquant avec les quatre pieds et la morsure en même temps. Les griffes de devant infligent seulement 1d4 points de dégâts, mais celles de derrière ont une tendance plus grande à s'enfoncer dans la chair plus tendre, raclant contre les tendons et les organes importants (ce pourquoi elles font plus de dégâts). Le plus grand danger du tembo vient de son horrible geule. Quand il réussit à mordre avec ses puissantes mâchoires, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique sous peine de perdre un niveau de vie. Cette perte est permanente, et le jet de sauvegarde doit être fait à chaque fois que le tembo réussit cette attaque.

Quand ils sont attaqués à distance, les agiles tembos ont 40% de chances d'éviter tout projectile non magique dirigé contre eux.

Les tembos ne montrent pas de peur et combattent toujours jusqu'à la mort plutôt que de fuir.

Habitat/Société : Les tembos rôdent dans le désert en petites meutes qui ne semblent pas avoir de réelle organisation ou cohésion sociale. Chaque tembo fait plus ou moins ce qui lui plaît, ne partageant pas ses proies avec les autres. La seule concession d'un tembo à la vie sociale est que si l'un d'entre eux est attaqué, toute la meute s'unira pour combattre l'ennemi.

Ecologie : La nourriture préférée des tembos est constituée par les jeunes de n'importe quelle race. Ils sont fameux pour se faufiler dans les camps des nomades pour en tirer les enfants elfes, rôdant autour des villages des nains pour ramasser les enfants non gardés, et même se faufilant dans les cités peuplées pour enlever les nobles bébés de leur berceaux. Il n'est pas besoin de dire que cela fait de ces bêtes méprisables des objets universels de haine. Même des tribus elfes se querellant, ennemis des plus voués à leur mésentente, sont connues pour avoir demander une trêve afin de chasser une meute de tembos ayant fait son apparition dans la région.


DARK · SUN™
WORLD
Un brin
de savoir...
Une
aventure
d'introduction
située sous
le Soleil
Sombre
Carnet du Maître de Jeu
B·R·O·M
'01



Un
Caravane de mekillots

Mise en place. Référez les joueurs à la *Carte d'aide de jeu n° 1.* Les PJ sont tous des esclaves, enchaînés dans la soute à esclaves du chariot — une pièce sombre et chaude, sans ventilation avec de chaque côté, une porte verrouillée de l'extérieur. Il n'y a pas d'autre esclave et les PJ n'ont pas d'autre possession que leurs vêtements (pagne de chanvre, avec un bustier pour les femmes).

Journée typique. Le chariot se déplace au point du jour ; une heure plus tard, cinq gardes (l'un est un psioniste) nourrissent les esclaves (gruau et eau) et vérifient leurs chaînes. Ils reviennent le soir avec un litre d'eau supplémentaire par esclave. Cette routine ne varie jamais.

Fuite. Les personnages-joueurs peuvent souhaiter s'enfuir. Ils portent tous de lourdes menottes en cuir aux poignets et aux chevilles ainsi que des colliers en cuir. Les menottes et les colliers sont liés ensemble par une corde en cheveux de géant. Cette corde ne peut être rompue que par quelqu'un ayant une Force de 21 ou plus, et qui réussit un jet de barreaux et herses. La corde passe par un anneau en os fixé dans le mur et qui est maintenu fermement par un nœud situé à l'extérieur de la geôle. Cela donne aux esclaves juste assez de liberté pour atteindre le pot de chambre en bois au milieu de la pièce. L'anneau en os peut être détaché du mur, libérant les esclaves qui y sont liés, par un jet réussi de barreaux et herses.
Au craquement révélateur d'un anneau en os arraché du mur, six gardes et le psioniste se rueront dans la soute, maîtrisant les fuyards avec des menaces, des violences ou des pouvoirs psioniques. Les portes verrouillées peuvent être ouvertes avec un jet réussi de barreaux et herses.

Jeu de rôles. Les gardes et le psioniste traitent les PJ avec l'indifférence due aux animaux. Ils ne tomberont dans aucune diversion, laissant les esclaves dans leurs chaînes à tout moment.

Ce que les gardes savent. Les PJ peuvent soutirer quelques informations aux gardes par l'intermédiaire d'une conversation anodine ou de moyens magiques ou psionistes. Les gardes savent que les esclaves ont été achetés à Urik par la Maison Marchande Resherek (les PJ le savent aussi), qu'ils sont emmenés à Tyr pour être revendus à un prix élevé et qu'ils finiront par travailler à la construction d'une grande ziggourat. Les gardes supposent que les esclaves vont y mourir dans des conditions difficiles.

Paramètres.
Gardes (6) : Int Moy ; AL NM ; CA 8 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 8 (x6) ; TAC0 19 ; Nb Att. 1 (épée courte en obsidienne, attaque à -2) ; Dég. 1d6-1 ; TA M ; Mor. 10 ; PX 15 chacun ; trésor 1-4 pc chacun.
Psioniste (1) : Int Moy ; AL NM ; CA 10 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 8 (x6) ; TAC0 19 ; Nb Att. 1 (épée courte en obsidienne, attaque à -2) ; Dég. 1d6 -1 ; TA M ; Mor. 12 ; PX 120 ; trésor 1-4 pc. Psioniques — Sciences : *domination, domination de masse, télékinésie* ; Dévotions : *attaque balistique, barrière inertielle, cinglement de l'ego, crainte, contact, contrôle corporel, contrôle des flammes, excitation du ça, infliger de la douleur, marche dimensionnelle, porte dimensionnelle* ; Modes de défense : FI, NS, TV. PFP 70.

Ensuite. Ne prenez pas trop de temps avec cette rencontre. Quand les PJ sont sur le point de se libérer de la soute, ou quand il apparait qu'ils n'essayent rien, poursuivez avec la rencontre 2.



Mise en place. Ne dites pas aux joueurs de prendre la *Carte d'aide de jeu n° 2* avant que cela ne soit indiqué ci-dessous. Les PJ sont toujours dans la soute, soit libres de liens et tentant de s'enfuir, soit attendant tranquillement que quelque chose se passe.

Problème. A l'extérieur de la soute, les gardes sonnent l'alarme. Un instant plus tard, une forte voix venant de l'extérieur du chariot peut être entendue : "Les Jura Daï ne sont pas des esclaves. Votre roi doit relâcher notre peuple, ou toutes ses caravanes périront dans le désert."
Le psioniste et tous les gardes à l'extérieur de la soute prennent leur poste de combat, oubliant les PJ. C'est la chance de fuite de ces derniers, car rien de ce qu'ils feront n'attirera l'attention des gardes.

Arrêt soudain. Peu de temps après que les événements détaillés ci-dessus se soient déroulés, une forte explosion se fait entendre à l'avant du chariot. Ce dernier s'arrête au milieu de cris étonnés "On ne peut pas arrêter un chariot tiré par des mekillots !", "Ils nous ont stoppés !" et "Nous sommes cuits !" (le profanateur des attaquants a utilisé un *éclair* pour briser la hampe par laquelle le chariot est tiré). La voix tonitruante reprend : "Partez maintenant, n'emportez rien ou nous allons vous faire brûler !"

Offre. Si les PJ ne sont pas encore sortis de la soute, le psioniste ouvre la porte et leur offre la liberté contre leur aide pour défendre le chariot. En supposant que les PJ acceptent, il les affecte aux trois plates-formes de tir arrières, où ils peuvent trouver une arbalète et 20 carreaux chacun. Si les PJ ne veulent pas l'aider, le psioniste utilise *domination de masse* pour les forcer à combattre.

Hors de la soute. Une fois que les PJ sont libres, les joueurs peuvent prendre la *Carte d'aide de jeu n° 2*. Elle leur montre ce qu'ils savent sur le chariot. Les deux portes de sortie sont ouvertes, la plupart de l'équipage ayant abandonné le navire. A l'extérieur du chariot, des dizaines d'elfes se déplacent avec des torches enflammées. Les PJ ont deux rounds avant que les elfes n'arrivent. Pendant cette période, ils peuvent combattre, fuir ou explorer. Voici une liste de ce qu'ils trouveront dans chaque pièce du chariot :

A : **Cargaison.** Des centaines d'épées bâtardes, d'épées courtes, de dagues et de hache d'armes en obsidienne.
B : **Quartiers de l'équipage.** Douze hamacs.
C : **Quartiers du psioniste.** 25 pc (cachées dans la couchette).
D : **Quartiers du capitaine Weom.** Une recherche de porte secrète révèle réussie une cachette sous la couchette, piégée avec un poison de contact de type K. Elle contient 25 pa et un étui en os renfermant la carte du capitaine (montrée sur la *Carte d'aide de jeu n° 5*).
E : **Cuisine.** Gruau, 2.000 litres d'eau dans un tonneau, 20 récipients d'une contenance d'un litre (les PJ peuvent en porter deux dans chaque main). Le tonneau s'écroule s'il est déplacé.

Les PJ ont le temps d'explorer deux pièces avant que les elfes n'envahissent le chariot (voir la rencontre suivante).

Paramètres. les caractéristiques du psioniste et des gardes sont données dans la rencontre n° 1 et celles des elfes dans la n° 3.

Ensuite. Poursuivez avec la rencontre n° 3.



Trois
Des elfes

Mise en place. Dès que les PJ regardent à l'extérieur du chariot, les joueurs prennent la *Carte d'aide de jeu n° 3*. Insistez sur le fait qu'ils sont dans un environnement désertique.

Hors du chariot. Deux rounds après que les PJ aient été libérés, trois douzaines d'elfes abordent le chariot et tuent le psioniste (s'il est toujours vivant) et la demi-douzaine de gardes qui restait en réserve. Ils ne combattront pas les PJ à moins d'être attaqués. Ils leur diront plutôt de quitter le chariot et de s'en aller. Ils leur permettront de prendre deux litres d'eau chacun, mais rien de plus (confisquant les pièces et les autres trésors que les PJ exposent trop visiblement). Après avoir donné aux PJ un round pour quitter le chariot, ils commencent à leur tirer dessus.

Dehors. Le chariot est entouré par trois cents elfes. Ils ne gêneront pas les esclaves, mais ne leur offriront aucune aide. Tout thri-kreen subira un déluge d'insultes (les elfes sont bien conscients du goût des thri-kreen pour leur chair), mais ne sera pas attaqué.

Jeu de rôles. Les elfes n'essayent pas d'aider gratuitement les esclaves et ne feront pas attention à ce qui peut leur arriver. Si les PJ attaquent, ils n'hésiteront pas à combattre, mais ils seront prêts à les laissez partir (prenant tout trésor que les PJ exposent). Cette attitude s'applique même aux PJ elfes.

Ce que les elfes savent. Le seul avantage qu'un PJ elfe puisse retirer de cette rencontre, est qu'il est capable d'engager une conversation avec les pillards. S'il y arrive, il peut apprendre quelque chose sur les motivations des pillards.
Les elfes sont irrités car le Roi d'Urik a attaqué la tribu Jura Daï pour prendre des esclaves. En retour de ses actions contre eux, les elfes se vengent en attaquant les échanges commerciaux allant ou partant d'Urik. Enfin, comme la majorité des esclaves ne sont manifestement pas habitués à la survie dans le désert, les elfes espèrent que la plupart des réfugiés de la caravane vont mourir de soif.

Paramètres.
Elfes Jura Daï (300) : Int Moy ; AL N ; CA 10 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 5 chacun ; TAC0 19 ; Nb Att. 1 (épée courte en os, attaque à -2) ; Dég 1d6-2 ; TA M ; Mor. 13 ; PX 15 chacun ; trésor 2d4 pc chacun.
Chef Jura Daï (1) : Int Très ; AL CN ; CA 5 (plastron en kank) ; VD 12 ; VD 4 ; pv 20 ; TAC0 17 ; Nb Att. 1 ; Dég 1d4 (dague en acier) ; TA M ; Mor. 15 ; PX 270 ; Trésor 10 po. Sorts de profanateur : 1) *projectile magique, sommeil, vapeur colorée, ventriloquie* ; 2) *déblocage, invisibilité, ténèbres (rayon 5 mètres)* ; 3) *dissipation de la magie, éclair* ; 4) *création mineure*.
Psioniste Jura Daï (1) : Int Très ; AL NE ; CA 10 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 8 ; TAC0 19 ; Nb Att. 1 (dague en obsidienne, attaque à -2) ; Dég 1d4-1 ; TA M ; Mor. 12 ; PX 120 ; Trésor 20 pa ; Psioniques — Sciences : *écrasement psychique, télékinésie* ; Dévotions : *animation des ombres, attaque balistique, barrière inertielle, bouclier de la pensée, cinglement de l'esprit, contact, excitation du ça, infliger la douleur, souffle psionique* ; Modes de défense : FI, TV ; PFP 55.

Ensuite. Si les joueurs ont plus de deux litres d'eau chacun, ou qu'ils reviennent au chariot pour voir ce qu'ils peuvent prendre, poursuivez avec la rencontre n° 4, sinon avec la rencontre n° 5.



Mise en place. Dites aux joueurs de prendre la *Carte d'aide de jeu n° 4*. Après qu'ils l'aient regardée, montrez-la leur à nouveau. Le soleil brûle comme une fournaise. Ne leur laissez jamais oublier l'intensité de sa chaleur.
Cette rencontre a deux buts. Utilisez-la si les PJ ont plus de deux litres d'eau chacun ou s'ils retournent au chariot à la recherche de ce qu'ils peuvent sauver. Dans le dernier cas, assurez vous que les PJ trouvent la carte dans l'étui en os (décrit dans *Ce qu'il reste* ci-dessous).

Epave brûlée. Si les PJ retournent au chariot, ils découvrent qu'il a été complètement pillé et brûlé. La cargaison est manquante, ainsi que les pièces de monnaie dans les quartiers du psioniste et du capitaine (qu'elles aient été prises par les PJ ou les elfes).

Ce qu'il reste. Peu de choses ont survécu au feu, mais voici une liste de ce que les PJ peuvent trouver. Si cela peut leur être utile, tant mieux : **1.** Charbon de bois (le chariot était en bois) pour tout usage adéquat en stock illimité. **2.** Des dizaines d'éclats d'obsidienne (armes brisées), d'une longueur pouvant atteindre un mètre vingt et aussi tranchants que des rasoirs. **3.** Tissus brûlés (hamac, vêtements, etc.). **5.** Plaques de verre sous le chariot, là où le sable s'est vitrifié. **6.** Les restes calcinés du capitaine Weom. Il est mort quand l'*éclair* effraya les mekillots. **8.** Etui en os avec une carte (sur la *Carte d'aide de jeu n° 5*).

Gardes assoiffés. Que ce soit dans le chariot ou dans le désert, les PJ rencontrent une douzaine de gardes. Ces derniers demandent toute l'eau que les PJ peuvent avoir. Si une bataille devait s'ensuivre, chaque fois qu'un personnage de l'un des deux camps attaque et rate, il y a 20% de chances qu'un récipient d'eau soit écrasé ou renversé. Chaque fois qu'un garde touche un PJ, il y a 50% de chances qu'un récipient porté par un PJ (ou qui en est proche) soit renversé. Si les PJ devaient laisser leur eau sans surveillance afin de combattre, plusieurs gardes abandonneraient la lutte pour tenter de la voler.

Jeu de rôles. Bien que les gardes soient intéressés par tout ce qui, aux mains des PJ, pourrait les aider à survivre, ils ne sont pas intéressés par une coopération avec ceux-ci. Les gardes préfèreront détruire le stock d'eau des PJ plutôt que de leur laisser.

Ce que les gardes savent. Par l'intermédiaire de moyens psioniques, magiques ou physiques, les PJ peuvent être capables d'obtenir des gardes certaines informations. Sils le font, ils apprendront que les gardes croient qu'ils sont tous probablement en train de mourir de soif, à moins que les elfes ne reviennent et les tuent avant. Ils sont également sûrs, que si les esclaves arrivent à atteindre Urik, ils seront renvoyés en esclavage — qu'ils aient ou non combattu pour le chariot.

Paramètres.
Gardes (12) : Int Moy ; AL NM ; CA 8 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 6 (x12) ; TAC0 19 ; Nb Att. 1 (épée courte en obsidienne, attaque à -2) ; Dég. 1d6-1 ; TA M ; Mor. 10 ; PX 15 chacun ; trésor 1-4 pc chacun.

Ensuite. Poursuivez avec la rencontre n° 5 après que les PJ aient battu les gardes ou quitté le chariot.



Mise en place. Demandez aux joueurs de regardez la *Carte d'aide de jeu n° 5* seulement s'ils trouvent la carte dans l'étui en os dans la rencontre n° 2 ou n° 3. Cette rencontre traite de cartographie, de vitesse de déplacement et de consommation d'eau. Toutes ces choses sont traitées avec plus de détails dans le Chapitre 14 du *Livret de Règles* de *Dark Sun™*.

La carte. Le capitaine Weom n'a pas besoin normalement d'une carte pour la route de sa caravane, mais sur le chemin il devait s'arrêter dans le village de Kled pour mener une affaire quelconque. Pour l'aider à trouver cette communauté, son employeur lui a tracé l'esquisse cartographique grossière figurant sur la *Carte d'aide de jeu n° 5*. Le capitaine Weom reportait la progression de son chariot avec une ligne de X. L'attaque est intervenue dans la dernière zone marquée d'un X (les PJ sont maintenant à cet endroit). Localisez cette zone sur la *Carte de la Région de Tyr* en comparant sa position par rapport à la cité d'Urik. Pendant que les joueurs voyagent, gardez trace de leur emplacement sur la *Carte de la Région de Tyr*. Quand ils se déplacent sur différents types de terrain, référez vous au chapitre *Géographie athasienne* dans le *Journal du Vagabond*. Cela vous aidera à décrire ce que les PJ voient.

Déplacement. Le déplacement est détaillé dans le Chapitre 14 du *Livret de Règles* de *Dark Sun™*.

Eau. L'eau pèse 1 kilo pour 1 litre. La plupart des PJ ont besoin de 4 litres d'eau par jour (16 litres pour les demi-géants). Cette nécessité peut être réduite de moitié en se déplaçant uniquement de nuit et en se reposant à l'ombre pendant le jour. Le premier jour sans eau en quantité suffisante, les PJ subissent, à partir de minuit, les effets de la déshydratation. Tout personnage qui a moins de la moitié de la quantité nécessaire, subit une perte temporaire de 1d6 points de Constitution (en y perdant tous les bonus correspondants). Si le personnage a entre 50% et 100% de la quantité nécessaire, la perte n'est que de 1d4 points. Notez que les thri-kreen n'ont besoin de faire ce test qu'une fois par semaine.
Certains PJ ont des compétences, des pouvoirs ou des sorts qui leur permettent de trouver ou de créer de l'eau, ou d'en réduire le besoin. Lisez la description de ces capacités avant de permettre leur utilisation et vérifiez le *Livret de Règles* de *Soleil Sombre™* pour voir si des modifications y ont été apportées pour les campagnes s'y déroulant. Les compétences sont détaillées dans le Chapitre 5 et les modifications de sorts dans le *Chapitre 15 — Nouveaux sorts*. Notez en particulier que la *création d'eau* et la *création d'eau et de nourriture* produisent seulement 2 litres d'eau par niveau du lanceur. Les psioniques fonctionnent comme décrits dans le *Manuel Complet des Psioniques*.
Les PJ neutralisant magiquement ou psioniquement les effets de la déshydratation subissent une perte cumulative de Constitution (basée sur le nombre de jours sans eau) quand ils ne sont plus capables d'en annuler les effets.

Monstres errants. Au début de chaque jour, lancez 1d10. Les PJ rencontreront un monstre errant sur un résultat de 1 ou 2 (1-4 s'ils voyagent de nuit). Lancez sur la table appropriée dans la section *Rencontres dans les contrées sauvages* dans le Chapitre 11 du *Livret de Règles* de *Dark Sun™*.

Ensuite. Si les PJ reviennent vers Urik ou sur une route, poursuivez avec la rencontre n° 12, sinon continuez avec la rencontre n° 6.



Mise en place. Faites en sorte que les joueurs ne prennent pas connaissance de la *Carte d'aide de jeu n° 6* avant que le texte ci-dessous n'en fasse mention. Utilisez cette rencontre un jour ou deux après l'attaque du chariot de la caravane, une fois que les PJ ont réalisé qu'ils avaient désespérément besoin d'eau et qu'ils sont toujours dans le désert de sable.

Des plantes au loin. Demandez aux joueurs de prendre la *Carte d'aide de jeu n° 4* (le désert athasien) pour leur rappeler combien ils ont chaud et soif. Ensuite, le PJ le plus grand voit un hallier de végétation à une distance d'un kilomètre et demi (si les PJ se déplacent de nuit, le hallier se découpe en ombre chinoise dans la lumière des deux lunes). Il est large d'à peu près huit cents mètres. De son centre se répand le scintillement d'une surface réfléchissante argentée — la brillance indiscutable de l'eau.
Si les PJ se rapprochent, dites aux joueurs de prendre la *Carte d'aide de jeu n° 6.* Les buissons épineux se font plus denses au-dessus de la surface réfléchissante. Cette dernière fait trois mètres de diamètre et ressemble à un bassin d'eau.

Investigations complémentaires. La plupart des tests suggèrent que la réflection est provoquée par une mare d'eau. Elle éclabousse si quelque chose est lancé dedans, elle se ride si un souffle la parcourt, etc. Les buissons eux-mêmes ont une teinte gris rose terne. Les épines sont longues chacune de 4 centimètres et barbelées. Si un personnage songe à en casser une, il découvrira un petit conduit creux à l'intérieur, avec un trou minuscule à l'extrémité. L'utilisation des compétences appropriées révèle seulement que la plante n'est pas empoisonnée, mais pas ce qu'elle est. Une étude minutieuse (sous une bonne lumière) du sol à l'intérieur du hallier révèlera qu'il y a des os disséminés.

Aller au bassin. Les buissons poussent directement à partir du "bassin" au centre du fourré. Il est impossible d'atteindre le bassin sans passer par le hallier — même en volant par dessus. Sur un côté du fourré se trouve un tunnel étroit de 90 cm qui mène vers le centre. Les PJ peuvent y ramper librement, ou utiliser leurs armes pour s'en tailler un autre.
Une fois qu'ils ont traversé plus de la moitié du chemin à parcourir pour atteindre la mare, les buissons épineux se resserrent rapidement autour d'eux, frappant chaque personnage avec 1d6 x 10 épines (pas de jet d'attaque). Au fur et à mesure que le timiris suce leur sang, les PJ subissent un point de dégât par groupe de dix aiguilles les ayant touchés. Ils peuvent facilement se frayer un chemin libre à travers le buisson, mais cela prend un round par tranche de progression de trente mètres. Une fois à l'extérieur du buisson, les épines continuent de sucer le sang jusqu'à ce qu'elles soient arrachées (ce qui prend un round et provoque 2 points de dégâts supplémentaires).

Après l'attaque. Le timiris peut être détruit en le brûlant, le hachant ou en utilisant d'autres méthodes raisonnables. Il est automatiquement touché et ne peut résister ou s'enfuir. Quiconque s'approchant trop près de lui pendant plus d'un round subit une attaque d'épine.
Le timiris n'a pas de trésor et le bassin au centre du hallier est en fait une fine couche de sève recouverte d'un résidu huileux qui la protège de l'évaporation et qui lui donne sa lumière argentée. Elle n'est pas potable.

Ensuite. Si les PJ sont près d'entrer dans une lande rocailleuse, poursuivez avec la rencontre n° 7, sinon continuez avec la rencontre n° 8.



Mise en place. Utilisez cette rencontre la première fois où les PJ entrent dans une zone de lande rocailleuse. Alors qu'ils commencent à la traverser, faites prendre aux joueurs la *Carte d'aide de jeu n° 7.*

Cactus épineux. Il y a des dizaines de sortes différentes de cactus dans les landes rocailleuses. Mais trois variétés dominent la région : une espèce sphérique pourpre faisant grossièrement 60 cm de diamètre, une espèce tubulaire qui ressemble à une masse de circonvolutions cervicales et qui recouvre le sol sur une zone de 2 mètres carrés, et une espèce ressemblant à un arbre avec 1 à 6 branches.

Boule pourpre. Après avoir été frappé, ce cactus laisse couler un liquide clair. C'est une toxine mortelle qui provoque chez quiconque ne faisant même qu'en goûter une perte de 1d4 points de Constitution pendant une période de deux heures (traitez cela comme une déshydratation). Quiconque en boit une gorgée subit immédiatement une perte de 1d10 points de Constitution pendant toute une journée. Si elle est utilisée pour enduire une flèche ou une lance, la toxine provoque les mêmes résultats sur toute créature blessée — bien qu'elle perde son efficacité quatre heures après avoir été extraite de la plante (le fluide n'est toujours pas potable). Une *purification de la nourriture et de la boisson* lancée sur la plante vivante tue le cactus, mais fournit 4 litres d'eau potable. Une seule plante peut être affectée par sort. Un test réussi de compétence en herboristerie révèle tous ces éléments sans avoir à en faire l'expérience.

Masse de circonvolutions. Si le cactus est fendu, un ver gluant sort de la blessure et essaye d'enlacer la créature vivante la plus proche (TAC0 15). Si le jet est réussi, le ver continue à sortir du cactus et enlace une jambe de la victime, la faisant trébucher au moment où elle essaye de fuir. Le round suivant, il s'entoure autour d'elle comme les bandelettes d'une momie provoquant 1d6 points de dégâts de suffocation jusqu'à ce que la victime soit éloignée du cactus et le ver enlevé. Frapper le cactus de nouveau provoque simplement l'apparition de nouveaux vers. Ils peuvent être utilisés comme cordes et peuvent atteindre 54 mètres de long.

Cactus arboriforme. Quiconque approche à moins d'un mètre vingt de ce cactus subit 1d6 attaques de ses membres animés (TAC0 17). Un jet réussi provoque 1d4 points de dégâts. Sur un 20 naturel la victime est tirée vers le tronc épineux de l'arbre et serrée, subissant 1d4 points de dégâts supplémentaires. A des fins défensives, le cactus a une CA de 10 et peut encaisser 20 points de dégâts avant de s'écrouler sur le sol et libérer toute personne saisie. Si elle est mangée crue dans les 15 minutes suivant la chute, la pulpe de ce cactus fournit la moitié des besoins quotidiens en eau d'une créature.

Ensuite. Si cette rencontre est intervenue après la rencontre n° 6, poursuivez avec la rencontre n° 8, sinon, si les PJ sont dans la même zone qu'une route, poursuivez avec la rencontre n° 12. S'ils sont dans la même région qu'une oasis, poursuivez avec la rencontre n° 14. S'ils sont proches de Kled, poursuivez avec la rencontre n° 17, sinon laissez-les errer jusqu'à ce qu'ils soient dans l'une des situations ci-dessus.



Mise en place. Ne laissez pas les joueurs prendre la *Carte d'aide de jeu n° 8* tant que ce n'est pas indiqué ci-dessous. Il est préférable d'utiliser cette rencontre après que les PJ aient voyagé pendant deux ou trois jours, et s'ils sont toujours à au moins un jour de l'oasis la plus proche.

Bourdonnement. Alors que les PJ grimpent une dune (ou une crête), ils entendent un fort bourdonnement frénétique de l'autre côté. S'ils enquêtent, faites prendre aux joueurs la *Carte d'aide de jeu n° 8*. Les aarakocra sont tous deux noir de jais, avec des têtes nues entièrement dépourvues de plumes, des yeux rouges à l'air mauvais et une envergure d'environ 6 mètres. Ils sont en train d'attaquer un wezer, qui ressemble à une guêpe, mais qui a également de nombreux points communs avec l'abeille. Il a un corps rouge d'environ un mètre cinquante de long, 90 cm de diamètre et ne possède pas de dard apparent à l'extrémité de son abdomen. La sphère attachée à sa bouche est une boule de cire de la taille d'une cruche de 4 litres. Le wezer n'est pas de taille face aux aarakocra.

Aider le wezer. Si les PJ décident d'aider le wezer, les aarakocra défendront leur repas depuis les airs, piquant sans cesse sur les PJ pour les attaquer avec leurs serres. Une fois qu'il devient clair qu'ils ne pourront pas battre les PJ de cette manière et en supposant que les deux volatiles survivent, ils s'éloigneront. Par la suite, le groupe verra périodiquement deux silhouettes distantes dans les airs. Ce sont bien sûr les aarakocra, qui suivent le groupe à la trace, à distance sûre. Pendant le reste de l'aventure, à chaque fois que les PJ seront dans une situation désespérée, il y a 40% de chances que les aarakocra se montrent et bombardent le groupe avec de la chair pourrie, des matières végétales et d'autres matériaux offensifs. Chaque fois que les PJ laisseront des objets de valeur sans surveillance, les aarakocra viendront les voler.

Aider les aarakocra. Si les PJ aident les volatiles à battre le wezer, ils seront peu récompenser pour leurs efforts. Les aarakocra s'enfuiront avec la sphère de cire, s'arrêtant à une certaine distance pour partager l'eau qu'elle contient sans en offrir aux PJ.

Le wezer. Après que les PJ l'aient secouru, ou après que les aarakocra aient abandonné la lutte, le wezer meurt rapidement. Si les PJ l'ont secouru, la boule de cire dans sa bouche est toujours intacte et contient 4 litres d'eau. Sinon, elle explose dans le combat, aspergeant l'un des PJ avec un rafraîchissant éclaboussement d'eau.

Jeu de rôles. Les deux aarakocra sont intelligents, bien que pas très courtois. Si un PJ est capable de leur parler, les aarakocra lui donneront intentionnellement la réponse qui leur semble le plus probablement pouvoir entraîner la mort du groupe.

Ce que savent les aarakocra. Bien que les aarakocra mentiront ou tromperont volontiers le groupe, on peut les convaincre (par un sort de charme ou une capacité similaire) de donner aux aventuriers des informations fiables. Ils connaissent l'emplacement de l'oasis la plus proche, celui de la route la plus proche et des cités de Tyr et d'Urik. Ils ne savent pas d'où venait et où allait le wezer.

Paramètres.
Aarakocra athasiens (2) : Int Moy ; AL NM ; CA 7 ; VD 6, v 36 (C) ; DV 1 +2 ; pv 8 chaque ; TAC0 18 ; Nb Att. 2 ; Dég. 1-3/1-3 ; TA M ; Mor. 11 ; PX 65 chacun.
Wezer, collecteur d'eau ou ouvrier (1) : Int Animale ; AL N ; CA 7 ; VD 6, v 21 (B) ; DV 2 ; pv 12 ; TAC0 19 ; Nb Att. 1 ; Dég. 1d4 ; TA M ; Mor. 11 ; PX 65.

Ensuite. Poursuivez avec la rencontre n° 9.



Neuf
La colonie

Mise en place. Ne laissez pas les joueurs regarder la *Carte d'aide de jeu n° 9*, avant que cela ne soit indiqué dans le texte ci-dessous.

Wezers. Périodiquement, le bourdonnement d'un wezer passe loin au-dessus des têtes. Ils passent toujours trop loin pour pouvoir être touchés par n'importe quelle arme ou pour subir les effets de n'importe quel sort. Les PJ peuvent déterminer que les wezers vont et viennent tous vers et du même endroit proche.

La ruche. Finalement, alors que les PJ arrivent au sommet d'une dune (ou d'une colline), demandez aux joueurs de prendre la *Carte d'aide de jeu n° 9*. Dites-leur que la taille des dômes varie entre 90 cm et 2,4 m de hauteur, mais que tous font environ 1,5 m de diamètre. Les dômes sont apparemment construits avec du sable aggloméré d'une manière quelconque. Un seul, à proximité du centre de la zone, est pourvu d'une entrée en évidence. Cette dernière fait 1,2 m de diamètre.
Si les PJ observent assez longtemps pendant les heures de jour, ils verront un wezer approcher et entrer dans le dôme central avec une boule de cire à l'extrémité de sa tête. Quelques minutes plus tard, le wezer repart sans la boule. Si les PJ attaquaient un de ces wezers, il tenterait de s'enfuir. Toute attaque frappant cette créature lui fera laisser tomber la boule de cire qu'il porte. A moins que des précautions spéciales soient prises, la boule explosera en touchant le sol ou en étant rattrapée.

A l'intérieur d'un dôme. La plupart des dômes sont complètement fermés, mais les PJ peuvent casser n'importe lequel d'entre eux. Il y a 50% de chances que l'intérieur de n'importe quel dôme empeste la pourriture et contienne une créature morte. Celle-ci est enflée et putride, avec une blessure ulcéreuse à l'abdomen. Une larve blanche de wezer, d'environ 60 cm de long et de 30 cm de diamètre, se nourrit sur le corps. Dans le centre de la chambre, il y a un tunnel d'un mètre vingt de diamètre qui descend, mais qui est caché par un bouchon de sable et cire de 15 cm (traitez-le comme une porte secrète).
Si le dôme ne contient pas de corps, un unique ouvrier wezer s'active à sceller l'intérieur de la chambre avec de la cire. Il commence aussitôt à bourdonner fortement puis attaque les PJ. Au centre de la chambre se trouve un tunnel sans bouchon qui mène sous le sol.

Le dôme central. Il contient un tunnel d'un mètre vingt de diamètre qui descend dans le sol. Un wezer ouvrier sort en rampant de ce dôme. Il commence à bourdonner frénétiquement et attaque les PJ.

Jeu de rôles. Les wezers ont une intelligence animale, mais peuvent dialoguer avec les PJ si ces derniers trouvent un moyen de leur parler. Ils considèrent les PJ comme des envahisseurs qui doivent être détruits.

Ce que les wezers savent. Les conversations avec les wezers révèlent qu'il y a quatre variété au sein de leur espèce : collecteurs d'eau, ouvriers, soldats et reines. De plus les PJ peuvent apprendre que les soldats utilisent un poison pour ramener des créatures vivantes à la reine afin que celle-ci y pondent des œufs. Si le sujet est soulevé, les PJ peuvent également découvrir qu'il y a beaucoup d'eau et de miel (enfermé dans des sphères de cire) dans la chambre de la reine.

Paramètres.
Wezer, collecteur d'eau ou ouvrier (1) : Int Animale ; AL N ; CA 7 ; VD 6, v 21 (B) ; DV 2 ; pv 12 ; TAC0 19 ; Nb Att. 1 ; Dég. 1d4 ; TA M ; Mor. 11 ; PX 65.

Ensuite. Si les PJ entrent dans la ruche souterraine, poursuivez avec la rencontre n° 10, sinon passez à la rencontre n° 13.



Dix
La ruche

Mise en place. Ne laissez pas les joueurs regarder la *Carte d'aide de jeu n° 10* avant qu'ils aient atteint la zone C du plan du MD ci-dessous. Le plan du MD est fait pour guider les PJ à travers la colonie des wezers. Les tunnels de la ruche sont frais, humides et d'un diamètre d'un mètre vingt — juste assez larges pour que les demi-géants puissent y ramper. Les PJ de taille normale (pas les petites-gens ni les nains) subissent une pénalité de -2 sur leurs jets d'attaque et de dégâts dans les tunnels, et les demi-géants -4. Si les PJ entrent dans la colonie par un autre dôme, commencez dans n'importe quelle zone de type B. Si les PJ essayaient d'allumer un feu et d'enfumer la colonie, reportez-vous à la rencontre n° 11.

A. Cette pièce se trouve à 3 m en dessous du dôme central de la colonie. Les PJ sont attaqués par autant de wezers ouvriers que le groupe compte de membres.
B. Cette pièce est directement en dessous de l'un des dômes d'incubations. Elle est défendue par un seul wezer ouvrier. Si les PJ entrent dans un dôme d'incubation, il y a 50% de chances qu'ils trouvent le corps gonflé d'un animal quelconque et une larve de wezer. Sinon le dôme est vide.
C. Un soldat wezer attend à cet endroit pour attaquer (comme le montre la *Carte d'aide de jeu n° 10*)
D. Ceci est la salle commune de repos et de repas. Elle ne contient que deux soldats wezers au moment où les PJ y entrent.
E. Le tunnel descend à cet endroit. Les PJ rencontrent un seul ouvrier.
F. A partir de ce point, un soldat wezer par PJ tente de tendre une embuscade au groupe à partir des tunnels dans lesquels les PJ ne sont pas entrés..
G. Voir rencontre n° 11.





Paramètres.
Wezer, collecteur d'eau ou ouvrier : Int Animale ; AL N ; CA 7 ; VD 6, v 21 (B) ; DV 2 ; pv 12 ; TAC0 19 ; Nb Att. 1 ; Dég. 1d4 ; TA M ; Mor. 11 ; PX 65 chaque.
Wezer, soldat : Int Animale ; AL N ; CA 7 ; VD 6, v 21 (B) ; DV 2 ; pv 12 ; TAC0 19 ; Nb Att. 2 ; Dég. 1d4/1d4 ; Att. Spéc. poison (paralysie ; 2-12 rounds avant apparition des effets, duré 2d4 jours, jet de sauvegarde pour éviter) ; TA M ; Mor. 12 ; PX 120 chaque.

Ensuite. Poursuivez avec la rencontre n° 11 si les PJ atteignent la pièce G. S'ils battent en retraite ou qu'ils abandonnent l'eau prise à la colonie, poursuivez avec la rencontre n° 13.



Mise en place. Les joueurs doivent prendre la *Carte d'aide de jeu n° 11.*

Chambre de ponte. Les sphères accrochées aux alvéoles du plafond contiennent chacune 4 litres d'eau ou de miel de wezer. Le contenu se devine par la nuance de la sphère (l'eau est claire, le miel sombre). Quand les PJ entrent, la reine pondeuse est en train de planter le dardillon situé à l'extrémité de son abdomen dans le corps d'un elfe paralysé puis lui injecte un œuf.

Reine en colère. Au début, la reine ne fait pas attention aux PJ. Au moment où ils atteignent n'importe quelle sphère de cire ou dérangent n'importe lequel des corps disséminés à travers la chambre, la reine attaque. Chaque round, un soldat wezer entre dans la chambre pour défendre sa reine.

S'en aller. Si les PJ décident de battre en retraite avant de tuer la reine pondeuse, revenez à la rencontre n° 10.

Fumée. Les PJ peuvent tenter d'enfumer la reine dans sa chambre ou même d'enfumer toute la colonie. Pour ce faire, cela leur prend un jour entier pour rassembler assez de combustible dans la zone entourant la colonie. S'ils allument un feu, tous les wezers sauf la reine quitteront la colonie. Douze soldats attendront à chaque sortie, empêchant quiconque d'entrer dans le nid. Quiconque se trouvant à l'intérieur des tunnels, PJ et reine compris, subit 1d4 points de dégâts par round d'inhalation de fumée.

Paramètres.
Wezer, soldat : Int Animale ; AL N ; CA 7 ; VD 6, v 21 (B) ; DV 2 ; pv 12 ; TAC0 19 ; Nb Att. 2 ; Dég. 1d4/1d4 ; Att. Spéc. poison (paralysie ; 2-12 avant apparition des effets, duré 2d4 jours, jet de sauvegarde pour éviter) ; TA M ; Mor. 12 ; PX 120 chaque.
Wezer, reine pondeuse : Int Animale ; AL N ; CA 4 ; VD 6 ; DV 5 ; pv 32 ; TAC0 15 ; Nb Att. 2 ; Dég. 1d6/1d6 ; Att. Spéc. implantation d'œuf ; TA M ; Mor. 12 ; PX 270.
Une attaque réussie par la queue de la reine injecte un œuf dans l'estomac de la victime, provoquant 1d6 points de dégâts supplémentaires. La victime peut faire un jet de sauvegarde contre le poison et si elle le réussit, l'œuf meurt et n'éclora pas, bien que la victime subisse toujours les dégâts de l'injection. Si le jet échoue, l'œuf commence à croître. A moins qu'il ne soit enlevé chirurgicalement (ce qui provoque 1d10 points de dégâts supplémentaires) ou par un sort de *guérison des maladies* lancé sur le personnage, l'œuf éclôt au bout de cinq jours. Alors que la larve naissante se nourrit, elle réduit de manière permanente la Constitution de son hôte de 1d4 points par jour. Une fois la victime morte, ou que la larve s'est nourrie pendant dix jours, elle quitte le corps de son hôte par la blessure ulcéreuse de l'injection et tente de continuer à se nourrir de lui de l'extérieur.

Trésor. Il y a 35 boules de cire de 4 litres d'eau et 20 de miel qui pendent au plafond alvéolé. Tout personnage peut porter jusqu'à trois de ces sphères avec lui. Chaque jour où un personnage mange au moins un litre de ce miel, il récupère 1d8 points de vie supplémentaires.

Ensuite. Après que les PJ aient quitté la colonie wezer, laissez-les continuer à explorer le désert. S'ils arrivent sur une route, allez à la rencontre n° 12. S'ils atteignent une oasis, allez à la rencontre n° 14. S'ils se déplacent vers Kled, allez à la rencontre n° 18. Si aucune de ces choses n'intervient dans les deux jours, poursuivez avec la rencontre n° 13.



Mise en place. Utilisez cette rencontre si les PJ atteignent une route ou une zone de savane. Les joueurs doivent prendre la *Carte d'aide de jeu n° 12.*

Ex-esclaves. Les ex-esclaves qu'on voit sur la carte n° 12 sont en train de suivre furtivement un chariot tiré par trois inix, espérant voler de l'eau. Quand les PJ révèlent leur présence, la femme leur dit avec colère de rester hors de vue avant qu'ils ne fassent rater l'embuscade.

Pister le chariot. En supposant que les PJ persuadent les ex-esclaves de leur utilité (voir *Jeu de rôles* ci-dessous), ils seront invités à piller la caravane. Après la tombée de la nuit un ou plusieurs PJ devront se faufiler dans le camp pour voler de l'eau. Les voyageurs ont entreposé leurs outres d'eau au centre du camp, protégées par deux douzaines de gardes (la plupart d'entre eux étant en train de dormir). Les chances des PJ de se faufiler avec succès entre les trois gardes éveillés sont de 10%, à moins qu'ils n'utilisent une capacité spéciale quelconque, magique ou psionique. Si seul un voleur entre dans le camp, il peut ajouter son score de ***déplacement silencieux*** ou de ***se cacher dans l'ombre*** (le meilleur des deux) à sa chance de base de 10%. Chaque PJ se faufilant dans le camp peut voler deux outres de 20 litres (par voyage). Il y a dix outres de ce genre disponibles. Les gardes exécuteront tout voleur d'eau qu'ils captureront au lever du soleil.

Jeu de rôles. Les trois ex-esclaves sont amicaux envers les PJ, les reconnaissant comme des collègues esclaves échappés, mais répugnent à les aider — ils sont à court d'eau eux-mêmes. En supposant que les PJ démontrent qu'ils ont des talents uniques, les ex-esclaves sont d'accord pour les laisser pister la caravane, pourvu que les PJ acceptent de partager toute l'eau trouvée à cinquante-cinquante. Si un tel accord ne peut être trouvé, ils combattront les PJ pour les empêcher de leur damer le pion.
Une fois que les PJ ont rapporté, ou tenté de rapporter, l'eau, les ex-esclaves disent qu'ils sont heureux d'inviter les PJ à rejoindre leur tribu. Mais, les problèmes de Kled ont rendu l'approvisionnement en eau difficile, et la tribu n'a pas les moyens d'accueillir des bouches en sus. Ils suggèrent que si les PJ peuvent résoudre ces problèmes, ils pourront trouver refuge au sein de la tribu d'esclaves (cette dernière les trouvera dans ce cas). Les problèmes ont un rapport avec les elfes Jura Daï qui accusent les habitants de Kled de dire aux esclavagistes où se trouvent les elfes.

Ce que les ex-esclaves savent. Entamer une conversation avec les ex-esclaves est chose facile. Les PJ pourront apprendre qu'ils seront tués ou renvoyés en esclavage s'ils essayent de rejoindre une caravane ou de revenir à Urik. Ils pourront également apprendre où se trouve l'oasis la plus proche et que l'eau y est récemment devenue impropre à la consommation. Enfin, ils découvriront que les ex-esclaves croient que le roi d'Urik est très mauvais, mais pas autant que celui de Tyr.

Paramètres.
Gardes (6) : Int Moy ; AL NM ; CA 8 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 8 (x6) ; TAC0 19 ; Nb Att. 1 (épée courte en obsidienne, attaque à -2) ; Dég. 1d6-1 ; TA M ; Mor. 10 ; PX 15 chacun ; trésor 3-18 pc chacun.
Ex-esclaves (Kollus*, To-gahl* et Marista*) : Int Moy ; AL NB ; CA 8 ; VD 12 ; DV 5 ; pv 25 chaque ; TAC0 15 ; Nb Att. 1 (épée courte en obsidienne, attaque à -2): Dég. 1d6-1 ; TA M ; Mor. 10 ; PX 65 chacun ; Trésor aucun.

Ensuite. Poursuivez avec la rencontre 13.



Treize
Le Serpent à soie

Mise en place. Ne laissez pas les joueurs prendre la *Carte d'aide de jeu n° 13* tant que cela n'est pas indiqué ci-dessous. Soyez certain d'avoir sous le main la description du serpent à soie dans le Chapitre 5 du *Journal du Vagabond*.

Un ruban dans le ciel. Les groupes se déplaçant le jour remarquent qu'ils sont suivis par un ruban argenté volant bas dans le ciel. Ceux qui se déplacent de nuit voient passer de-ci de-là quelque chose de mince se découpant sur les deux lunes d'Athas. Le ruban reste au moins à un kilomètre et demi de distance, mais des PJ employant une capacité magique ou psionique quelconque qui augmente leur vision découvriront ce qui apparaît comme étant un grand serpent recouvert d'une coquille articulée de chitine gris argenté. Le serpent est long d'environ 13 mètres et d'un diamètre de 60 centimètres, sa bouche possédant une paire de crocs à l'air sinistre. Il les suit tout le jour (ou la nuit), disparaissant et réapparaissant de-ci de-là. Juste avant le crépuscule (ou l'aurore) il disparaît et ne réapparaît plus.

Attaque nocturne. Montrez la *Carte d'aide de jeu n° 13* aux joueurs quand leurs personnages réalisent que quelque chose est dans le camp. Après que les PJ se soient arrêtés pour le jour (ou la nuit), le serpent à soie prend sa *forme d'ombre* et se faufile dans le camp. Seuls les PJ employant le sort de *vision véritable*, le pouvoir psionique de *détection de la vie*, ou une autre capacité de détection peuvent le voir. Il recherche l'eau du groupe, prend sa forme physique, plonge ses crocs dans le récipient et boit 12 litres par round. Il y a 50% de chances que le groupe entende le son d'écoulement de l'eau.
Si le serpent à soie est pris en train de voler de l'eau, il tente de paralyser le personnage le plus proche et de l'emmener. Autrement, après avoir bu ses 60 litres d'eau, il attaque la plus grande personne endormie du groupe, cherchant à l'emporter. La victime subit une pénalité de -4 à son jet de surprise. Si le serpent s'échappe avec sa proie, le groupe peut facilement les pister.

Repaire du serpent à soie. Le serpent à soie emmène sa victime sur l'ubac d'un promontoire rocheux, où il l'enferme dans un cocon. Il y a une douzaine d'autres cocons dans le repaire, contenant tous l'enveloppe desséchée d'une précédente victime.

Paramètres.
Serpent à soie : Int lente ; AL CM ; CA 3 ; VD 12 v 24 (C) ; DV 6 ; pv 30 ; TAC0 15 ; Nb Att. 1 ; Dég. 1d6 ; Att. Spéc. Poison ; TA G ; Mor. 12 ; PX 1400 ; trésor : les cocons valent 10 po (en tout) dans une cité, et l'un d'entre eux contient une tablette en argile avec trois sorts de *restitution* (traitez-le comme un parchemin clérical).
Toute victime mordue par le serpent doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine d'être paralysée pendant 1d4 jours. Les victimes paralysées seront enfermées dans des cocons après que les combats aient été résolus. A partir de cet instant, le serpent à soie se nourrit de leur sang, drainant un point de Constitution par jour, les points perdus étant récupérés au rythme d'un par jour après que la victime ait été libérée.

Ensuite. Si les PJ atteignent l'oasis, passez à la rencontre n° 14. S'ils atteignent Kled, continuez l'aventure avec la rencontre n° 18.



Mise en place. Quand les PJ atteignent l'oasis, les joueurs prennent la *Carte d'aide de jeu n° 14*. Assurez-vous d'avoir sous la main le paragraphe concernant les mekillots du Chapitre 5 du *Journal du Vagabond*.

Les mekillots. Les personnages reconnaissent les deux mekillots de la *Carte d'aide de jeu n° 14* comme étant ceux qui tiraient le chariot au début de cette aventure. Celui qui gît sur le côté au bord de l'eau est manifestement mort. L'autre est troublé, effrayé et en colère. Si n'importe quel PJ essaye de s'approcher de lui ou de son compagnon mort, le mekillot se déplace pour se mettre entre les aventuriers et l'oasis. L'énorme bête attaque quiconque atteint le bord de l'eau ou le corps du mekillot mort.

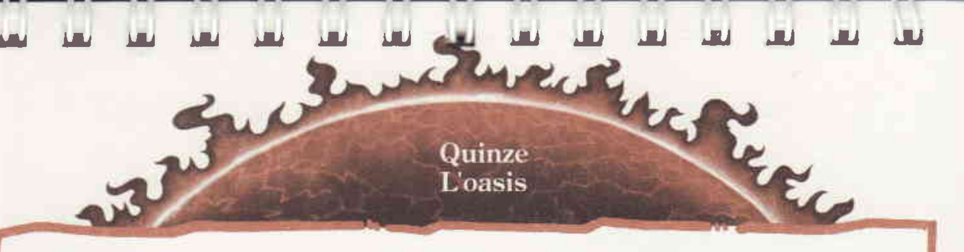
Ce qui s'est passé. Après que les elfes aient libéré les deux mekillots, les bêtes ont erré dans le désert jusqu'à ce qu'elles trouvent cette oasis. Malheureusement, l'eau est ici empoisonnée pour tous les animaux sauf pour les elfes, les kanks et les kluzds. Les mekillots sentirent quelque chose d'étrange dans l'eau, mais l'un d'entre eux but quand même et mourut rapidement.
L'autre mekillot est bouleversé par la mort de son compagnon. Il est également extrêmement assoiffé, mais il réalise vaguement que boire à cette mare n'est pas une bonne idée. Il n'en montre pas moins un caractère extrêmement protecteur vis-à-vis de l'oasis, car c'est le seul point d'eau qu'il connaisse à plusieurs kilomètres à la ronde. En raison de l'état d'esprit paniqué de la bête, les PJ essayant de l'éloigner du bassin ou d'en prendre le contrôle, subissent une pénalité de -4 à tous les jets qu'ils doivent faire pour utiliser leur pouvoir, compétence ou sort.

Jeu de rôles. Le mekillot est totalement esclave de son instinct. A l'instant présent, il souhaite de l'eau et il sait qu'il y en a dans le bassin. Il est décidé à ne pas laisser les PJ s'en approcher, ayant peur qu'ils boivent toute l'eau (les mekillots peuvent généralement boire plusieurs centaines de litres en l'espace de quelques heures et supposent que les autres bêtes en font de même). La seule chose qui puisse éloigner le mekillot est la perspective immédiate (à portée de vue ou d'odorat) de boire au moins 40 litres d'eau.

Ce que le mekillot sait. Si les PJ contactent le mekillot par un pouvoir psionique ou un sort et essayent de dialoguer avec lui, ils n'auront pas beaucoup de chance. Le mekillot sent quelque chose de drôle dans l'eau, mais ne sait pas ce que c'est. La créature se rappelle vaguement qu'un groupe d'elfes est venu hier et a bu dans le bassin. Il a été tout à fait heureux de les chasser avant qu'ils ne vident l'oasis de toute son eau.

Paramètres.
Mekillot (1) : Int Animale ; AL N ; CA 6 (8 sous le ventre) ; VD 9 ; DV 11 ; pv 50 ; TAC0 9 ; Nb Att. 2 ; Dég. 1d6 ; Att. Spéc. affaissement total sur un 20 naturel au jet d'attaque et écrasement de quiconque se trouvant en dessous, infligeant 2d12 points de dégâts ; TA Gi ; Mor. 14 ; PX 5.000.

Ensuite. Poursuivez avec la rencontre n° 15 si les PJ contournent le mekillot et atteignent l'eau.



Mise en place. Une fois que les PJ ont contourné le mekillot de la rencontre n° 14, les joueurs prennent la *Carte d'aide de jeu n° 15.*

Apparence générale. L'eau est brûlante, brune, boueuse et à l'odeur âpre — en d'autres mots, c'est une oasis athasienne normale. Une longue herbe verte pousse en abondance sur le bord du bassin, et les bancs de boue sont recouverts d'un feuillage fourni. Une inspection plus approfondie révèle que la mare est entourée par des oiseaux, des lézards et de petits mammifères morts.

Arbres yypr. Cette oasis est également ponctuée d'yypr. Ils se dressent à une hauteur de quinze mètres et poussent aussi bien dans les zones humides de l'oasis que dans le sable de sa lisière. Quiconque se repose pendant un jour en buvant plusieurs coupes d'une tisane de leurs feuilles récupère un point perdu de Constitution (au cas où) ou un 1 point de vie supplémentaire. Un test de compétence en herboristerie révèlera cela aux joueurs s'ils pensent à examiner les arbres.

Eau. L'eau est manifestement toxique. Tout non-elfe faisant à peine plus que goûter l'eau sera empoisonné (poison de type J, 1-4 minutes pour que les effets se fassent sentir, mort/20). L'eau peut être purifiée magiquement (comme avec un sort de *purification de la nourriture et de la boisson*), mais les PJ doivent faire extrêmement attention quand ils tentent de le faire conventionnellement (comme en la faisant bouillir ou en condensant la vapeur). Le PJ supervisant la purification conventionnelle doit réussir un test d'Intelligence avec une pénalité de -4, sinon l'eau conserve le poison.

La source d'eau. Bien que la carte puisse faire croire qu'il y a un orifice d'admission d'eau dans le coin nord-est du bassin, ce n'est pas le cas. Le bassin est lentement approvisionné par une petite source chaude.

La boue. La boue autour de l'oasis est chaude et fumante. Elle sent de plus terriblement mauvais et des vers et des insectes dégoûtants y rampent. Bien que ces créatures soient inoffensives pour les humains et les demi-humains, elles sont repoussantes.

Arche monumentale. Un petit pont en bois d'yypr mène à cette arche de marbre qui fut construite par la civilisation athasienne précédente. A la base de cette arche se trouve une douzaine de pots en terre, tous remplis de divers graines, fruits et légumes. Tous ces aliments sont moisis. Disséminées çà et là sur le pont en bois se trouvent des feuilles et des tiges d'une herbe pourpre. Quiconque réussit un test de compétence en herboristerie ou en survie (montagnes) reconnait l'herbe comme étant du methelinoc, un végétal extrêmement toxique trouvé uniquement dans les montagnes de la Cordillère. Comme cette herbe n'affecte pas les elfes et les kanks, les tribus elfes l'utilisent parfois pour empêcher les étrangers de voler leur eau.

Ensuite. Poursuivez avec la rencontre n° 16.



Mise en place. Les joueurs prennent la *Carte d'aide de jeu n° 16.*

Elfes assoiffés. Un groupe de 20 jeunes elfes est venu chercher de l'eau. Se riant de tout avertissement de ne pas boire à l'oasis, ils plongent leurs gourdes dans l'eau, amènent leurs kanks afin que ceux-ci boivent, et passent les prochaines heures à boire et à charger 2.000 litres d'eau sur leurs bêtes.

Methelinoc. Dans ses mandibules, un kank porte une botte enveloppée de feuilles de methelinoc (une herbe pourpre empoisonnée ; voir rencontre n° 15). Les elfes empêcheront les PJ d'inspecter cette botte, combattant même si cela est nécessaire. S'ils sont questionnés au sujet de son contenu, ils prétendent que c'est pour l'eau et qu'ils vont nettoyer toute l'oasis qui a été empoisonnée. Quiconque voit le contenu et réussit un test en herboristerie sait que c'est un mensonge.
En supposant qu'ils aient cette botte quand ils s'en vont, les elfes l'amènent vers l'arche monumentale et la vident dans l'eau. L'eau bouillonne et mousse, puis devient pourpre pendant quelques minutes.(**Note :** Empêcher les elfes de faire cela n'a pas d'effet sur l'oasis. Il faut plusieurs semaines pour que le methelinoc déjà dans l'eau s'élimine).

Suivre les elfes. Les PJ peuvent essayer de suivre les elfes. Si ces derniers le remarquent, ce qui a 75% de chances de se produire, ils suivront une large boucle tournante qui les ramènera à l'oasis. Sinon, les PJ peuvent compter sur le pistage, car les elfes se déplacent certainement plus rapidement qu'ils ne peuvent le faire pendant longtemps.

Jeu de rôles. Les elfes sont indifférents aux PJ. Si ces derniers leur offrent d'acheter l'antidote du poison qu'il y a dans l'eau, les elfes essayeront de vendre aux PJ le methelinoc de leurs kanks, leur indiquant comment le mettre dans l'eau. Ils disent qu'il faut douze heures avant que l'eau soit potable (pour leur donner assez de temps pour être loin). Ils sont en train, bien sûr, de mentir.

Ce que les elfes savent. Bien que les elfes n'engageront pas une conversation futile avec les PJ, il est éventuellement possible d'apprendre quelque chose par des moyens magiques ou psioniques. Si cela est fait, les PJ apprendront que ces elfes appartiennent à la tribu Jura Daï (tout comme les pillards qui ont attaqué la caravane) et qu'ils ont utilisé du methelinoc pour empoisonner tous les puits dans le voisinage par mesure de rétorsion contre les rafles d'esclaves opérées par Urik. De plus, les elfes savent qu'il n'y a pas d'antidote connu (autre que le fait d'être un elfe, un kank ou un kluzd). Ils peuvent également apprendre que le camp Jura Daï est à l'extrémité du canyon le plus au sud, au-delà de l'oasis, au nord de Kled (un village de nains) et qu'ils sont brouillés avec les habitants de ce dernier car les nains ont aidé les esclavagistes d'Urik à trouver le camp elfe. Le plus grand secret des elfes, pour lequel ils lutteront de toute leur volonté afin de ne pas le révéler, est qu'ils ont kidnappé le druide thri-kreen qui surveille l'oasis car ils ne veulent pas qu'il purifie les eaux.

Paramètres.
Elfes Jura Daï (300) : Int Moy ; AL N ; CA 10 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 5 chaque ; TAC0 19 ; Nb Att. 1 (épée courte en os, attaque à -2) ; Dég. 1d6-2 ; TA M ; Mor. 13 ; PX 15 chacun ; trésor 2d4 pc chacun.

Ensuite. Si les PJ restent dans cette oasis, allez à la rencontre n° 17. S'ils vont au camp elfe, allez à la n° 19.



Mise en place. Les joueurs prennent la *Carte d'aide de jeu n° 17*. Assurez-vous que vous avez le paragraphe décrivant le kluzd sous la main pendant cette rencontre.

Rires. Des rires d'enfants se répandent dans l'oasis. Si les PJ enquêtent, ils voient deux douzaines d'enfants nains s'éloignant de l'arche monumentale où ils viennent de laisser une offrande faite de fourmis enrobées de sucre. Ils sont en train de se faufiler entre les bancs de boue, se dirigeant vers le bord du bassin avec des outres d'eau à la main. Ils ne font pas attention aux avertissements concernant le fait de ne pas boire au bassin et ne semblent même pas comprendre ce qu'on leur dit à moins que cela ne soit en langage nain.

Attaque du kluzd. Alors que les PJ observent, un petit garçon disparaît soudain sous la boue. L'enfant a été attaqué par un kluzd. Un autre enfant disparaît chaque round suivant jusqu'à ce que les PJ accourent à l'aide. Le kluzd se tourne alors vers eux.

A la rescousse. Le kluzd est en train d'emmener les enfants vers son repaire. Si les PJ le battent, ils peuvent suivre son tunnel jusqu'à son repaire et sauver tous les enfants.

Jeu de rôles. Seul un des enfants, un jeune effronté de onze ans nommé Claodis, parle le commun. Les PJ doivent soit lui faire confiance pour traduire, soit trouver un moyen de communication avec les autres enfants dans le langage de ces derniers. Le première chose que dit Claodis aux PJ est qu'ils étaient trop lents dans leur combat contre le kluzd — puis il demande quelque chose à boire, ou il dira à tous ses amis que les PJ ont dit qu'on pouvait boire en toute sécurité l'eau du bassin.
Une fois que Claodis a épuisé ses rodomontades, il peut expliquer qu'il y a eu une terrible pénurie en eau, et qu'il a donc dit à ses amis de venir à cette oasis pour puiser de l'eau pour tout le village. Il n'écoutera pas les avertissements sur le fait que l'eau est empoisonnée, prétendant qu'ils ont fait des offrandes au druide et que ce dernier s'assurera donc que l'eau est saine (il a tort ; le druide a été kidnappé par les elfes Jura Daï).

Ce que les enfants savent. Une conversation avec les enfants nains révélera l'emplacement de Kled et le fait que des elfes ont visité cette oasis assez souvent. Les enfants savent qu'un druide est sensé surveiller l'oasis, mais leurs parents pensent que les elfes lui ont fait quelque chose.

Paramètres.
Kluzd (1) : Int Animale ; AL N ; CA 2 (8 en dehors de l'eau) ; VD 12, f 12 ; DV 4 ; pv 21 ; TAC0 17 ; Nb Att. 1 ; Dég. 1d8 ; Att. Spéc. suffocation ; Déf. Spéc. néant ; TA M ; Mor. 14 ; PX 270.
Enfants nains (24) : Int Moy ; AL NB ; CA 10 ; VD 6 ; DV 1 ; pv 3 chaque ; TAC0 19 ; Nb Att. 1 ; Dég. 1d2 ; TA P ; Mor. 7 ; PX 15 ; trésor néant.

Ensuite. Si les PJ optent pour raccompagner les enfants à Kled allez à la rencontre n° 18. S'ils ne le font pas, les enfants leur demanderont de venir avec eux à Kled et d'aider à résoudre le problème de pénurie d'eau.



Mise en place. Les joueurs prennent la *Carte d'aide de jeu n° 18.*

Enfants. Si les PJ ont des enfants nains avec eux, une douzaine de mères courroucées reprendront les enfants, les réprimandant bruyamment. Si les PJ ne les ont pas avec eux, une douzaine de mères effrayées les entourent et leur demandent s'ils ont vu leurs enfants disparus.

Barunus. Après que les PJ aient rencontré les mères, le chef du village, un nain âgé nommé Barunus accueille les PJ. Il est si faible qu'il peut à peine marcher. Si les PJ ne l'ont pas déjà fait, il leur demande de donner la moitié de leur eau aux enfants. Après avoir écouté l'histoire des PJ (voir *Jeu de rôles*), Barunus leur demande de libérer le druide qui surveille l'oasis voisine.

Epée de Kemalok. Si les PJ acceptent d'aider les nains, il leur offre l'*épée de Kemalok*, une épée courte en acier +1. Cette épée peut *soigner des blessures graves* deux fois par jour, mais elle n'a plus que dix charges. Une fois ces dernières utilisées, elle perd son bonus de +1 et devient juste une épée en acier. Mais Barunus ne le sait pas et croit que cet enchantement est éternel.

Jeu de rôles. Barunus est le fondateur du village et un vieux nain au bon cœur. Il dira aux PJ tout ce qu'il sait au sujet de la situation actuelle dans la région (voir ci-dessous). Barunus parle franchement et honnêtement, tout ce qu'il demande en retour c'est que les PJ fassent de même.

Ce que Barunus sait. Barunus fonda le village de Kled il y a 150 ans. Son but (et donc celui de Kled) est de découvrir la cité perdue des rois nains, Kemalok. Quand Kemalok verra son ancienne splendeur restaurée, Barunus croit que le monde redeviendra verdoyant et généreux. Les Jura Daï sont furieux contre Kled car une légion d'Urik s'est approvisionnée en eau au puits de Kled avant d'attaquer le campement elfe. Les elfes retiennent prisonnier le druide de l'oasis proche pour l'empêcher d'inverser les effets des toxines qu'ils y ont déversées.

Paramètres.
Nains de Kled (300) : Int Moy ; AL N ; CA 1 ; VD 6 ; DV 1 ; pv 8 ; TAC0 19 ; Nb Att. 1 (bâton en os, attaque à -2) ; Dég. 1d4-2 ; TA P ; Mor. 14 ; PX 35: Trésor 1d4 pc.
Barunus : Int Très ; AL NB ; CA 10 ; VD 3 ; DV 3 ; pv 15 ; TAC0 17 ; N Att. 1 (bâton en os, attaque à -2) ; Dég. 1d4-2 ; TA P ; Mor. 14 ; PX 35: Trésor 2d4 pc.

Ensuite. Barunus dira aux PJ comment trouver la forteresse actuelle des elfes. Quand ils l'ont presque atteinte, poursuivez avec la rencontre n° 19.



Mise en place. Barunus donne aux PJ une carte sommaire de la route jusqu'à la forteresse elfe.

Les éclaireurs elfes. La *Carte d'aide de jeu n° 19* montre le terrain que les PJ rencontrent quand ils partent en direction de la forteresse elfe. Alors que les joueurs examinent la carte, faites leur faire un test d'Intelligence ou de Sagesse (celle qui est la plus élevée). Quiconque réussit le test remarque un elfe se déplaçant à travers le terrain devant le groupe. Si les PJ ne le remarquent pas, l'elfe s'éclipse et avertit son chef qu'ils arrivent.
S'il devient évident qu'il a été remarqué, l'elfe s'enfuit vers le canyon à sa meilleure vitesse. Si un PJ tente de le rattraper, comparez la base de mouvement du personnage avec celle de l'elfe (12). Si elle est supérieure et que le PJ réussit un test de Dextérité, l'elfe est rattrapé, sinon il s'échappe.
Si l'elfe est pris, il tentera de combattre pour se libérer, mais il peut être maîtrisé pour un interrogatoire, si les PJ ne le frappent pas à mort.

Jeu de rôles. L'elfe, Fanan, est un garde psioniste qui a dû entendre les PJ venir de loin. Malheureusement pour sa tribu, il était en train de dormir pendant sa veille. Il est mort de peur, mais il est également déterminé à ne pas trahir sa tribu. Si les PJ peuvent suggérer une raison plausible que c'est pour le bien de la tribu qu'il doit les aider à localiser le camp, il coopèrera volontiers et les mènera jusqu'à celui-ci. Sinon, il tremble et se recroqueville, mais n'aidera pas les PJ. Si ces derniers le relâchent dans n'importe quelle circonstance, il court et avertit ses compagnons elfes de leur approche. Bien sûr, certains PJ peuvent être capables de le pister jusqu'à sa demeure.

Ce que Fanan sait. S'il est en confiance ou forcé à parler, Fanan révèlera ce qu'il sait sur la situation. Tout d'abord, il est conscient que le camp des Jura Daï est à l'intérieur d'une ancienne forteresse surplombant le canyon. Il connait la disposition générale des lieux, mais ne la révèlera pas volontiers. Si les PJ trouvent un moyen de le forcer à le faire, les joueurs doivent prendre la *Carte d'aide de jeu n° 23*. Le nom du chef des Jura Daï est Tuga Daï et il est déterminé à forcer le roi Urik à libérer ses esclaves elfes.
Fanan sait que le druide a été capturé. Il révèlera que le druide est retenu dans la forteresse bien qu'il ne sache pas exactement où. Tuga ne veut pas tuer le druide car il a peur de la colère des esprits du désert. Si le sujet est soulevé, ce qui est peu probable, il peut révéler que la fille de Tuga, Jengi, surveille les bêtes de son père pas très loin d'ici. La seule raison expliquant que Fanan sache cela, est qu'il espère épouser Jengi, mais il manque du courage nécessaire pour affronter ses autres prétendants et la réclamer comme sienne.

Paramètres.
Fanan : Int Moy ; AL N ; CA 10 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 5 ; TAC0 19 ; Nb Att. 1 (épée courte en os, attaque à -2) ; Dég. 1d6-2 ; Att. Spéc. psioniques ; Déf. Spéc. psioniques ; TA M ; Mor. 13 ; PX 120 ; trésor 3d6 pc.
Pouvoirs psioniques — Sciences : *clairaudience, clairvoyance, drainage de vie* ; Dévotions : *armement corporel, connaissance de la direction, délabrement, douleur doublée, équilibre corporel, force augmentée, pouvoir caméléon, sens du danger, sens du poison, vision globale.* Modes de défense : FI, NS, BP ; PFP : 66.

Ensuite. Poursuivez avec la rencontre 20.



Vingt
Dame en détresse

Mise en place. Les joueurs ne doivent pas prendre la *Carte d'aide de jeu n° 20* avant que cela ne soit indiqué ci-dessous. Assurez vous que vous avez sous la main les caractéristiques de jeu des gith pendant cette rencontre.

Un appel au secours. Alors que les PJ se déplacent vers le camp des Jura Daï, avec ou sans Fanan, ils entendent les sons proches d'une escarmouche et des appels au secours en elfe. S'ils enquêtent, les joueurs prennent la *Carte d'aide de jeu n° 20.*

Jengi. Jengi, la fille du chef des Jura Daï, a été attaquée par plusieurs gith. Comme Fanan, elle avait négligé sa tâche et avait piqué un petit somme après leur dernier rendez-vous nocturne.
Si Fanan mène les PJ au camp des elfes, il insistera pour qu'ils aident Jengi. Si les PJ l'ont laissé partir dans la rencontre n° 19, il est en train d'observer la bataille depuis une cachette. Il venait juste de l'avertir au sujet des PJ quand le gith sauta sur elle. Si les PJ aident Jengi, il se joindra à sa défense, utilisant *armement corporel, force augmentée* et *douleur doublée.* Si les PJ n'aident pas Jengi, il accourera à sa défense tout seul.

Après la bataille. En supposant que les PJ l'ont sauvée des gith, Jengi est véritablement reconnaissante. Si les PJ ne la sauvent pas de la bataille, elle et Fanan périssent dans une mort horrible dans les mains des gith.

Jeu de rôles. Jengi est séduisante et aguicheuse, essayant toujours d'obtenir ce qu'elle désire en utilisant ses nombreux charmes. Après que les PJ lui aient sauvé la vie, elle essayera d'apprendre ce qu'ils sont en train de faire à proximité de la forteresse des elfes. Si les PJ pensent à une raison qui n'est pas menaçante pour elle ou la tribu, Jengi offrira de les introduire auprès de son père, le chef du clan Jura Daï.
D'un autre côté, si les PJ révèlent la véritable raison pour laquelle ils recherchent la forteresse elfe, Jengi essayera de les en dissuader. En supposant qu'elle échoue, elle leur retirera sa gratitude et utilisera tous les moyens à sa disposition pour avertir son père et les autres elfes de l'approche des PJ — bien qu'elle ne les attaque pas directement ni ne tente de leur faire du mal.

Ce que Jengi sait. Si les PJ sont capables de sympathiser avec Jengi ou de la convaincre autrement de partager son savoir avec eux, elle révèlera que le druide capturé est un thri-kreen du nom de T'klick'chik. Il est retenu dans la tour en ruines dans le campement des Jura Daï. Elle est convaincue que toute tentative, même venant de sa part, de persuader son père de libérer le druide est vouée à l'échec. Jengi est également familiarisée avec le plan général de l'ancienne forteresse, bien qu'elle ne révèlera ceci aux PJ que sous la contrainte. Si les PJ trouvent un moyen de la convaincre de le faire, les joueurs doivent prendre la *Carte d'aide de jeu n° 21.*

Paramètres.
Jengi : Int Très ; AL CN ; CA 10 ; VD 12 ; DV 3 ; pv 15 ; TAC0 17 ; Nb Att. 1 ; Dég. 1d4 (dague en acier) ; TA M ; Mor. 15 ; PX 120 ; Trésor 2-20 pa. Sorts de profanateurs : 1) *amitié, charme-personnes, hypnotisme* ; 2) *irrésistible rire de Tasha, oubli.*
Gith typique (12) : Int Moy ; AL CM ; CA 8 ; VD 9 ; DV 3 ; pv 15 chaque ; TAC0 17 ; Nb Att. 2 ; Dég. 1d4/1d4 ; Att. Spéc. saut (+2 au premier jet d'attaque) ; TA M ; Mor. 12 ; PX 175 chaque ; Trésor néant.

Ensuite. Une fois que les PJ ont achevé cet épisode, poursuivez l'aventure avec la rencontre n° 21.



Mise en place. Les joueurs ne doivent pas prendre la *Carte d'aide de jeu n° 21* tant que cela n'est pas indiqué. Pendant cette rencontre, assurez-vous de décrire le château comme "la forteresse des anciens" — ne vous y référez jamais comme à un château ou à un donjon, c'est un lieu de mystère et de crainte.

Introduction. Si les PJ sont avec Fanan et/ou Jengi, ils sont emmenés directement à la grande tour (zone 10). Tout elfe remarquant des PJ n'importe où ailleurs attaquera, sonnant l'alarme et attirant 1d10 elfes/round.

Le château. Cette région d'Athas est tachetée de ruines vieilles de mille ans, mais celle-ci est particulièrement bien conservée. Les murs en pierre sont en bon état, mais les étages supérieurs des tours se sont écroulés.

1, 2 : Ces tours sont entourées par des décombres et atteignent seulement maintenant 3 mètres de hauteur. Elles n'ont plus de toit et à l'intérieur de chacune se trouve une sentinelle.

3 : Cette route, la seule entrée du château, est bordée par un mur en pierre haut d'un mètre quatre vingts.

4 : Quand les PJ atteignent ce point, les joueurs doivent prendre la *Carte d'aide de jeu n° 21.* Si le groupe n'est pas escorté par Fanan et/ou Jengi quand ils atteignent cette zone, ils sont immédiatement attaqués par les sentinelles des zones 5 et 6.

5, 6 : Les deux étages inférieurs de ces tours sont toujours debout. Une famille elfe comprenant deux combattants (un homme et une femme) et trois enfants campe à chaque étage de la tour. Dans chacune d'entre elles, une sentinelle surveille la zone 4 depuis un balcon surplombant la porte. Une trappe dans le sol de chaque tour mène aux cellules du donjon.

7, 9, 11 : Les chemins de ronde le long de ces murs sont les endroits où les elfes célibataires de la tribu dorment. Pendant le jour et le soir, il n'y a que 1d10 combattants elfes le long de chaque mur. Mais, la nuit on trouve 75 combattants masculins dormant en 7 et 11 et 50 combattants féminins en 9. Pour éviter d'être attaqués pendant qu'ils sont sur ces murs, les PJ doivent faire attention de ne pas être vus ou entendus. Il y a deux sentinelles sur les ponts reliant la grande tour (zone 10) aux zones 9 et 11.

8 : Cette tour est similaire à la 5 et à la 6, sauf que l'étage inférieur est occupé par cinq sentinelles. Le druide captif est dans la cellule en dessous de la trappe (allez à la rencontre n° 22 quand les PJ trouvent cette cellule).

10 : Voyez la rencontre n° 23 quand les PJ entrent dans cette tour.

12-14, 16-18 : Une famille elfe comprenant deux combattants (un homme et une femme) et trois enfants campe dans les fondations des édifices qui se dressaient jadis ici.

15 : A tout moment, il y a 2d10 elfes dans cette cour.

19 : Il s'agit de l'endroit où la tribu parque ses kanks pendant la nuit.

20 : A tout moment, il y a 2d10 elfes rassemblés autour du mur.

21 : Cette douve à sec est maintenant remplie de déchets et d'ordures.

Paramètres.
Elfes Jura Daï (300) : Int Moy ; AL N ; CA 10 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 5 chacun ; TAC0 19 ; Nb Att. 1 (épée courte en os, attaque à -2) ; Dég 1d6-2 ; TA M ; Mor. 13 ; PX 15 chacun ; trésor 2d4 pc chacun.

Ensuite. Poursuivez avec la rencontre n° 22 si les PJ trouvent le druide, ou avec la n° 23 si les PJ entrent dans la grande tour.



Mise en place. Quand les PJ ouvrent la trappe en dessous de la tour sud-est de la forteresse, les joueurs doivent prendre la *Carte d'aide de jeu n° 22.*

T'klick'chik. A première vue, les PJ peuvent ne pas réaliser que le thri-kreen dessiné sur la *Carte d'aide au joueur* est le druide qu'ils sont venus secourir. N'importe quel elfe qui les accompagne prétendra que ce thri-kreen a été fait prisonnier car il était en train de manger un elfe, et qu'il est retenu en attendant son exécution. Le druide, prétendent-ils, est dans la grande tour.
T'klick'chik ne parle pas le commun. A moins qu'un PJ soit capable de communiquer avec lui d'une certaine manière, parler avec T'klick'chik peut s'avérer difficile. L'utilisation de gestes et de signes nécessite un test d'Intelligence réussi par un PJ pour communiquer chaque nouvelle idée. Manifestement, certains concepts sont plus faciles que d'autres à transmettre, et les MD devraient judicieusement appliquer des ajustements.

Entrer dans la cellule. Les PJ qui entrent dans la cellule sans permission (voir *Jeu de rôles* ci-dessous) sont submergés de lézards, subissant automatiquement 1d8 points de dégâts dus aux morsures chaque round. Ils doivent également réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de perdre 1d3 points de Force par round jusqu'à ce qu'une *neutralisation du poison* soit lancée sur eux.

La requête de T'klick'chik. Une fois que les PJ arrivent à communiquer avec lui, T'klick'chik demande une preuve de leur dévouement à l'esprit de l'oasis. Il désire que les PJ lui amènent Tuga Daï, mort ou vif (voir rencontre n° 23). Si les PJ réussissent, T'klick'chik tue le chef (s'il n'est pas déjà mort) et le mange. Après qu'il ait fini son repas, il accepte de partir avec le groupe.

Jeu de rôles. Pour T'klick'chik, la plupart des humains et des demi-humains se ressemblent. Quand il voit n'importe quel PJ humain ou demi-humain entrer dans sa cellule, il suppose que ce sont des elfes venus le chercher pour la marmite. Même après que les PJ lui aient communiquer leurs désirs, il reste distant et suspicieux.

Ce que T'klick'chik sait. Une fois que les PJ sont parvenus à convaincre le druide qu'ils ne sont pas ses ennemis, ils seront capables d'apprendre certaines choses de lui. En premier lieu, le thri-kreen sait que Tuga Daï passe deux heures chaque nuit seul dans la pièce la plus haute à étudier ses sorts. Ensuite il sait que sa capture ne fut due qu'à une attaque surprise des elfes. Une fois qu'il sera revenu à son oasis, il n'aura pas besoin de se soucier da la traditionnelle rancune des elfes — ils n'essayeront pas de le défier directement.

Paramètres.
T'klick'chik : Int Haute ; AL N ; CA 5 ; VD 18 ; DV 6 +3 ; pv 50 ; TAC0 13 ; Nb Att. 5 ; Dég. 1d4(x4)/1d4+1 ; Att. Spéc. sorts de druide et poison ; Déf. Spéc. évite les projectiles sur un 9 ou mieux ; TA M ; Mor. 15 ; PX 3000 ; sorts de druide : 1) *amitié avec les animaux, bénédiction, invisibilité aux animaux, création d'eau, détection du poison, localisation d'animaux ou de plantes* ; 2) *charme-serpents, détection des charmes, détection des pièges, langages des animaux, messager, ralentissement du poison* ; 3) *conjuration d'insectes, création de nourriture et d'eau, immobilisation des animaux, marche sur les eaux, respiration aquatique* ; 4) *abaissement des eaux, bassin divinatoire, neutralisation du poison* ; 5) *contrôle des vents, soins des blessures critiques* ; 6) *séparation des eaux, transmutation de l'eau en poussière.*

Ensuite. Poursuivez avec la rencontre n° 23 quand les PJ vont chercher Tuga Daï. Une fois qu'ils ont délivré le chef et quitté la forteresse, poursuivez avec la rencontre n° 24.

Vingt-trois
Tuga Daï

Mise en place. Les joueurs doivent prendre la *Carte d'aide de jeu n° 23.*

Entrer dans la tour. Si les PJ sont escortés par Fanan et/ou Jengi, ils sont emmenés directement dans le grand hall (zone D).

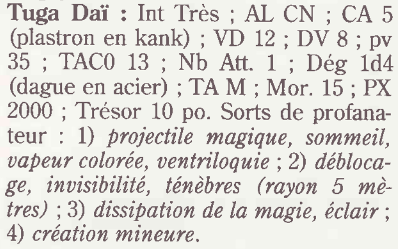
A. Deux sentinelles gardent ces balcons.
B. Ces halls voutés donnent accès aux pièces intérieures. Dans n'importe quel hall, il y a 25% de chances de rencontrer 1d4 chefs de clan elfes.
C. Cette pièce n'a pas de toit. Entre 22 heures et minuit, Tuga Daï vient ici seul pour étudier ses sorts.
D. Il y a toujours 2d8 chefs de clan dans la grande tour. C'est également ici que Tuga Daï passe la plus grande partie de ses jours et de ses soirées.
E. C'est là où dort Tuga Daï, avec sa femme et ses enfants. Il est à cet endroit entre minuit et le lever du jour.
F. Ce sous-sol contient un approvisionnement en methelinoc. Le puits est à sec.

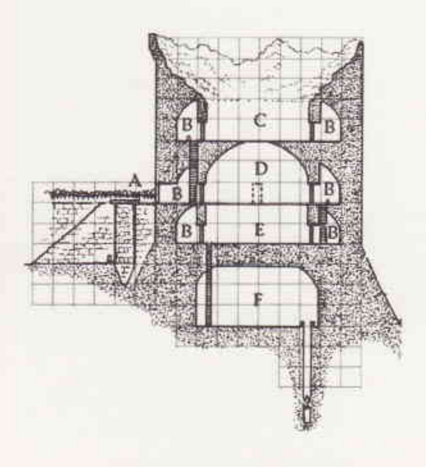
Jeu de rôles. Tuga Daï ne s'intéresse qu'à sa tribu. Il ne veut pas libérer le druide, quoi que disent ou fassent les PJ, et est plus intéressé par le moyen par lequel ils ont appris l'existence de cette forteresse. Tuga Daï n'autorisera pas les PJ à repartir, leur liant plutôt les mains et les enfermant dans la pièce F.

Ce que sait Tuga Daï. Il est possible pour les PJ de glaner quelques informations à partir de leurs conversations avec le chef elfe. Il sait qu'il a peu de chances de libérer les Jura Daï capturés par le roi d'Urik, mais il doit faire quelque chose pour se venger. Il est conscient que Fanan et sa fille ont une liaison sentimentale secrète.

Paramètres.
Chef Jura Daï : Int Très ; AL CN ; CA 5 (plastron en kank) ; VD 12 ; DV 4 ; pv 20 ; TAC0 17 ; Nb Att. 1 ; Dég 1d4 (dague en acier) ; TA M ; Mor. 15 ; PX 270 ; Trésor 10 po. Sorts de profanateur : 1) *projectile magique, sommeil.*
Tuga Daï : Int Très ; AL CN ; CA 5 (plastron en kank) ; VD 12 ; DV 8 ; pv 35 ; TAC0 13 ; Nb Att. 1 ; Dég 1d4 (dague en acier) ; TA M ; Mor. 15 ; PX 2000 ; Trésor 10 po. Sorts de profanateur : 1) *projectile magique, sommeil, vapeur colorée, ventriloquie* ; 2) *déblocage, invisibilité, ténèbres (rayon 5 mètres)* ; 3) *dissipation de la magie, éclair* ; 4) *création mineure.*

Ensuite. Si les PJ emmènent Tuga Daï au druide continuez avec la rencontre n° 22, sinon retournez à la rencontre n° 21.





Echelle : 1 carreau = 3 mètres



Mise en place. Ne laissez pas les joueurs prendre la *Carte d'aide de jeu n° 24* avant que cela ne soit indiqué dans le texte ci-dessous. Utilisez cette rencontre quand les PJ quittent les elfes, qu'ils s'échappent seuls ou avec le druide T'klick'chik.

Elfes en colère. Comme ils ne sont pas anxieux sur le fait que l'emplacement de leur forteresse secrète soit connu, les elfes tentent de tendre une embuscade aux PJ. T'klick'chik fait ce qu'il peut pour se défendre, mais il n'est pas d'une grande aide pour les membres du groupe — bien qu'il utilisera ses pouvoirs de soins pour les empêcher de mourir. Le type d'embuscade dépend du degré de prudence du groupe pendant qu'il était à l'intérieur du camp.

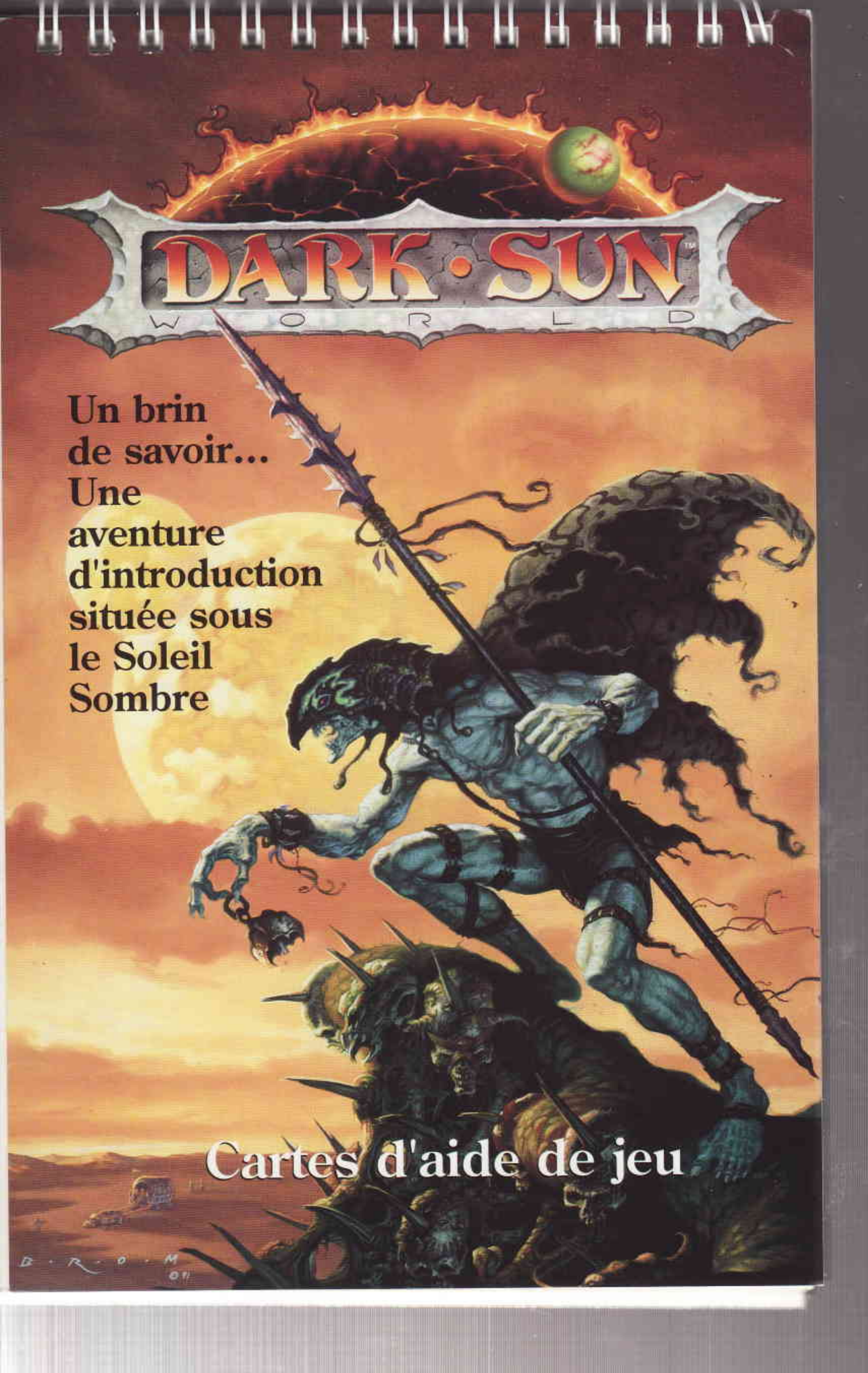
Embuscades	Conditions
Un	Les PJ ont secouru T'klick'chik sans révéler leur présence à un seul elfe (sauf le chef).
Deux	Les PJ ont été vus par un ou plusieurs elfes, mais aucune alarme n'a été donnée pour une raison ou pour une autre.
Trois	Les PJ ont été vus par des elfes et l'alarme a été donnée. Ces embuscades interviennent à divers endroits le long de la route de leur fuite.

Embuscade Une. Douze elfes attaquent le groupe avec des arcs et des flèches en étant à couvert. Le groupe subit une pénalité de -2 à son jet de surprise.
Embuscade deux. Dix elfes bloquent le chemin des PJ dans une portion étroite d'un canyon, pendant que cinq autres les attaquent par derrière. Si Fanan et Jengi sont vivants, ils font partie du deuxième groupe.
Embuscade trois. Une douzaine d'elfes, menée par le meilleur psioniste de la tribu, attrape les PJ de nuit dans leur camp.

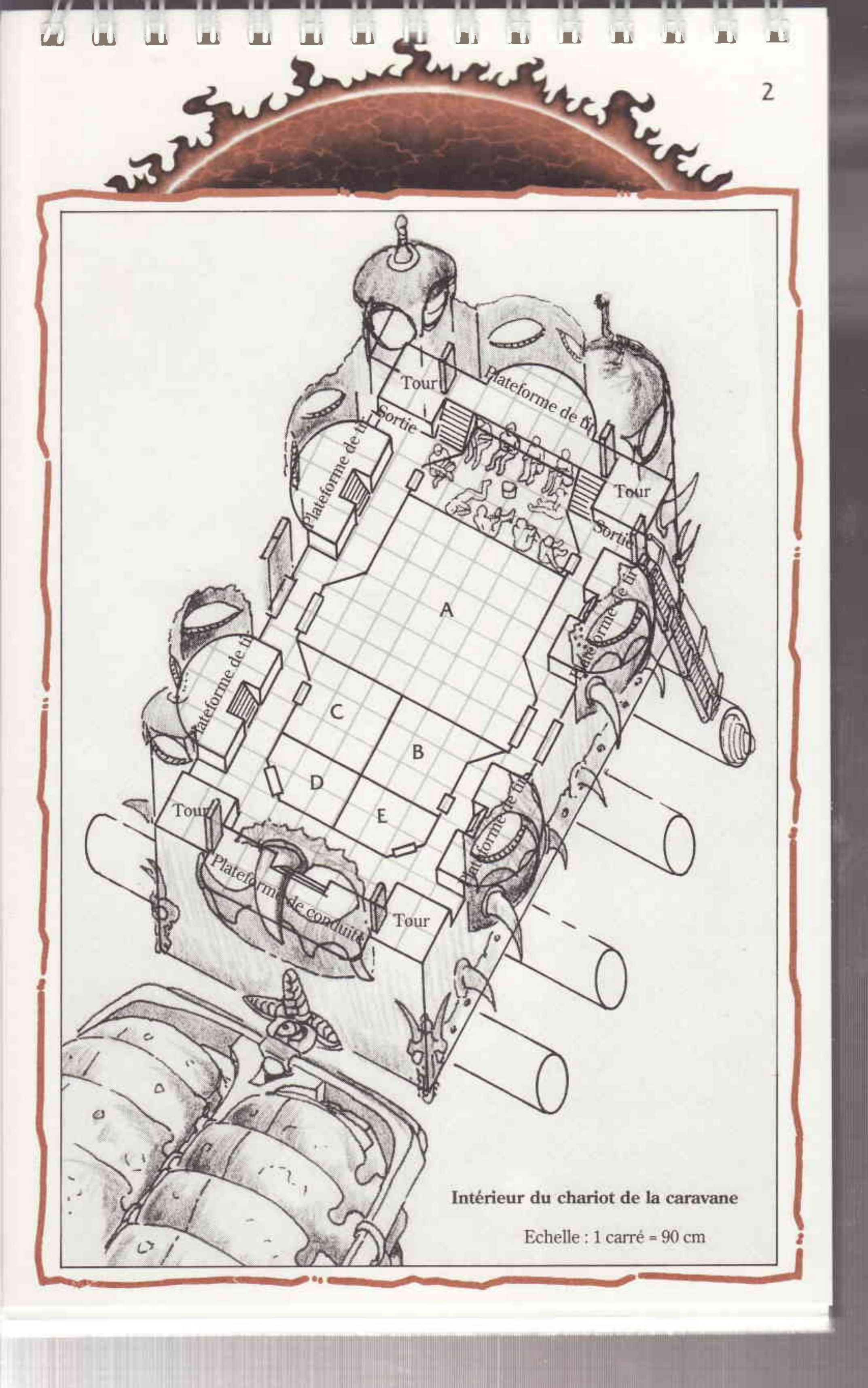
Atteindre l'oasis. Une fois que les PJ ont atteint l'oasis avec T'klick'chik, les elfes ne les gêneront pas plus longtemps. Pendant une période de plusieurs heures, T'klick'chik utilise ses sorts pour vider la plus grande partie de l'oasis, puis neutralise le poison dans ce qu'il reste d'eau. Pendant ce temps, des dizaines d'ex-esclaves et de nains de Kled apparaissent, leurs outres pendantes à la main. Après un long moment, T'klick'chik lance son dernier sort. A ce moment, les joueurs prennent la *Carte d'aide de jeu n° 24.* Quelques temps plus tard, le druide disparaît dans le feuillage et retourne à ses occupations.

Paramètres.
Elfe Jura Daï : Int Moy ; AL N ; CA 10 ; M 12 ; DV 1 ; pv 5 chaque ; TAC0 19 ; Nb Att. 1 (épée courte en os, attaque à -2) ; Dég. 1d6-2 ; TA M: Mor. 13 ; PX 15 chaque ; Trésor 2d4 pc chaque.
Fanan : mêmes caractéristiques que dans la fiche 19.
Jengi : mêmes caractéristiques que dans la fiche 20.
Les caractéristiques du **psioniste elfe** sont données dans la fiche 3.
T'klick'chik : mêmes caractéristiques que dans la fiche 22.

Ensuite. C'est la fin de l'aventure. Les PJ ont le choix d'aller vivre à Kled, de rejoindre la tribu d'esclaves ou de suivre leur propre route. Les nains de Kled récompenseront les PJ de 10 po, quelle que soit leur décision.


DARK·SUN
WORLD
Un brin de savoir... Une aventure d'introduction située sous le Soleil Sombre
Cartes d'aide de jeu
B·R·O·M



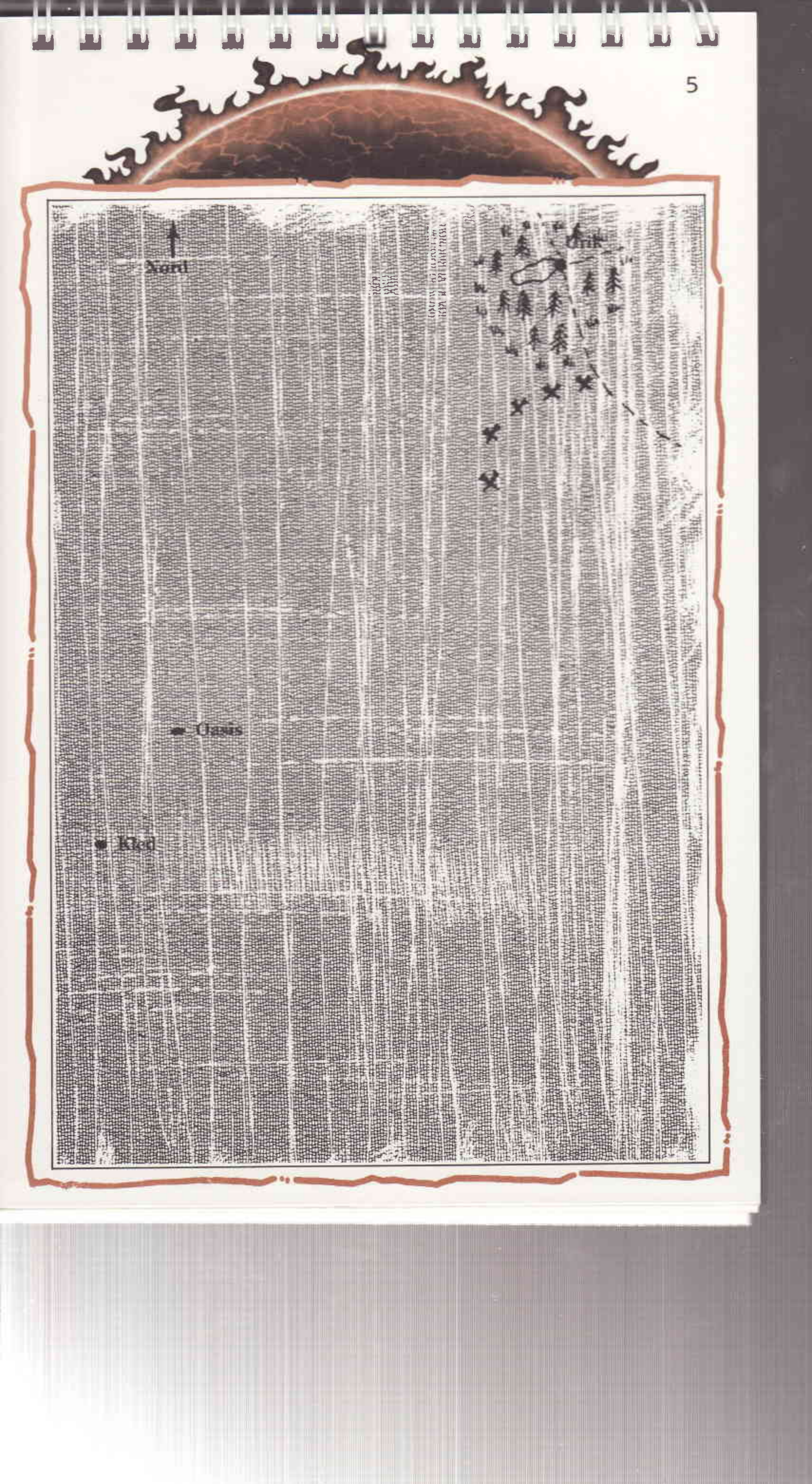


Intérieur du chariot de la caravane

Echelle : 1 carré = 90 cm






Nord
Oasis
Kled









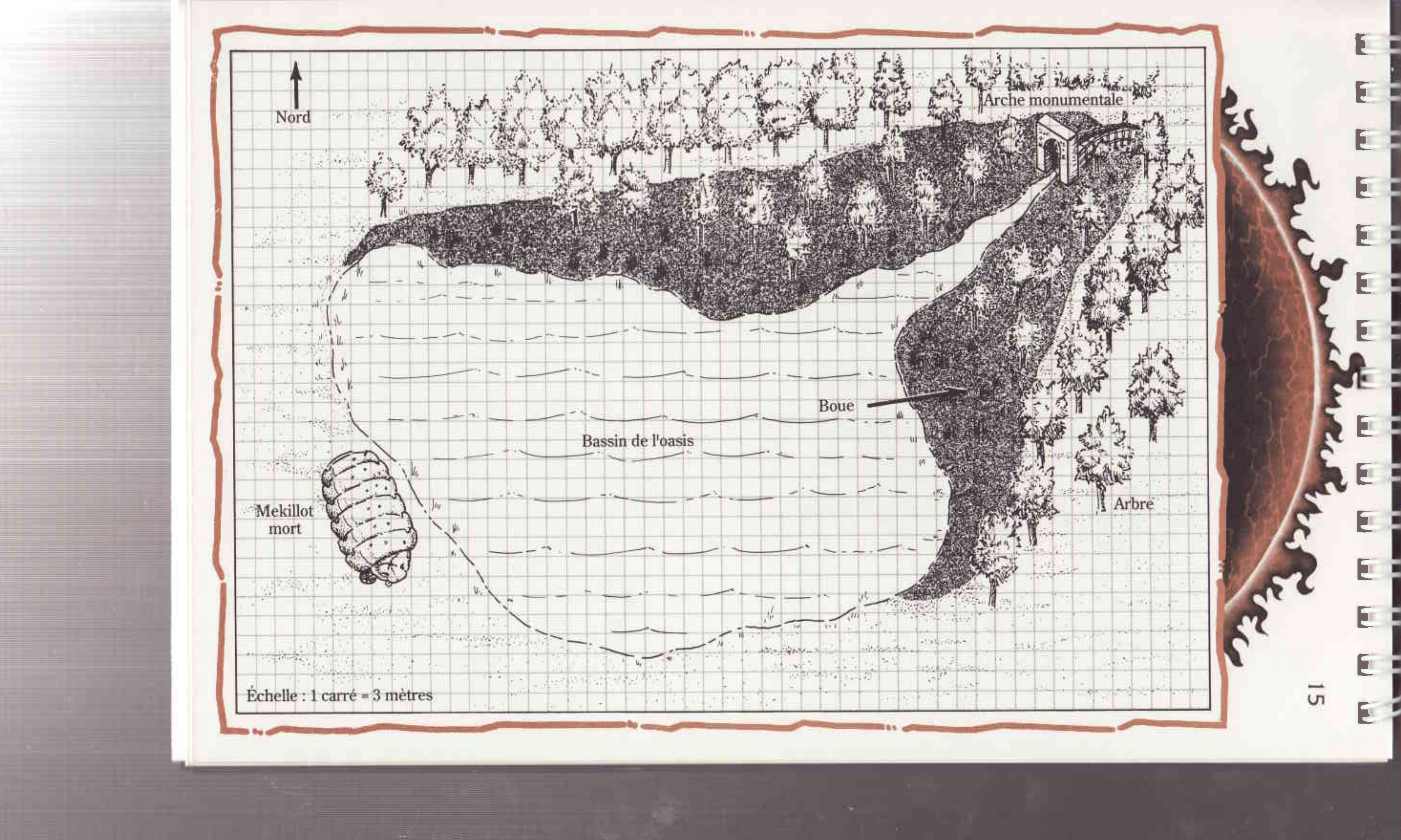


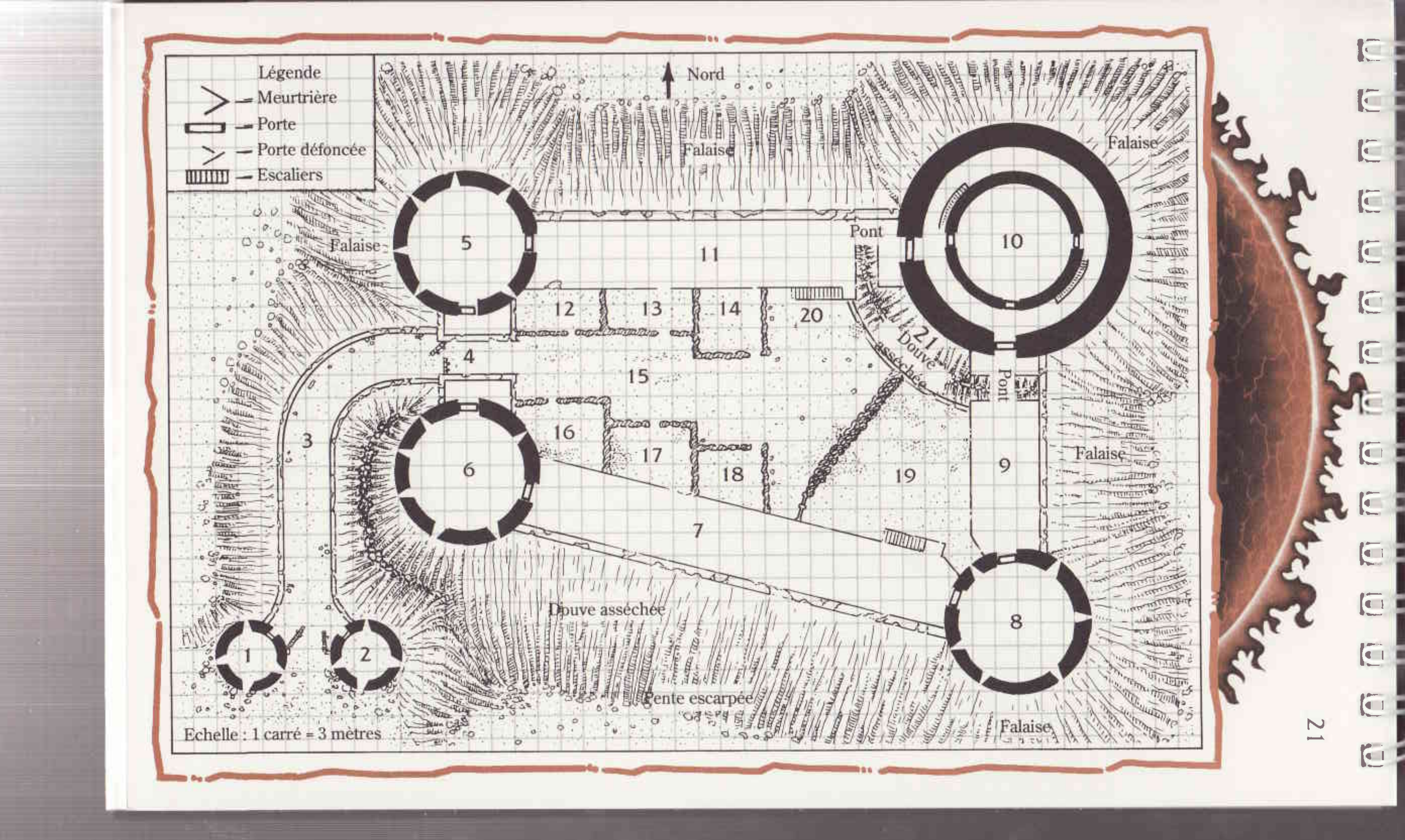









Nord
Arche monumentale
Boue
Bassin de l'oasis
Mekillot mort
Arbre
Échelle : 1 carré = 3 mètres


Légende
Meurtrière
Porte
Porte défoncée
Escaliers
Nord
Falaise
Falaise
Falaise
5
11
Pont
10
12
13
14
20
21
Douve asséchée
4
15
Pont
3
16
6
17
18
19
9
Falaise
7
1
2
Douve asséchée
8
Pente escarpée
Echelle : 1 carré = 3 mètres
Falaise

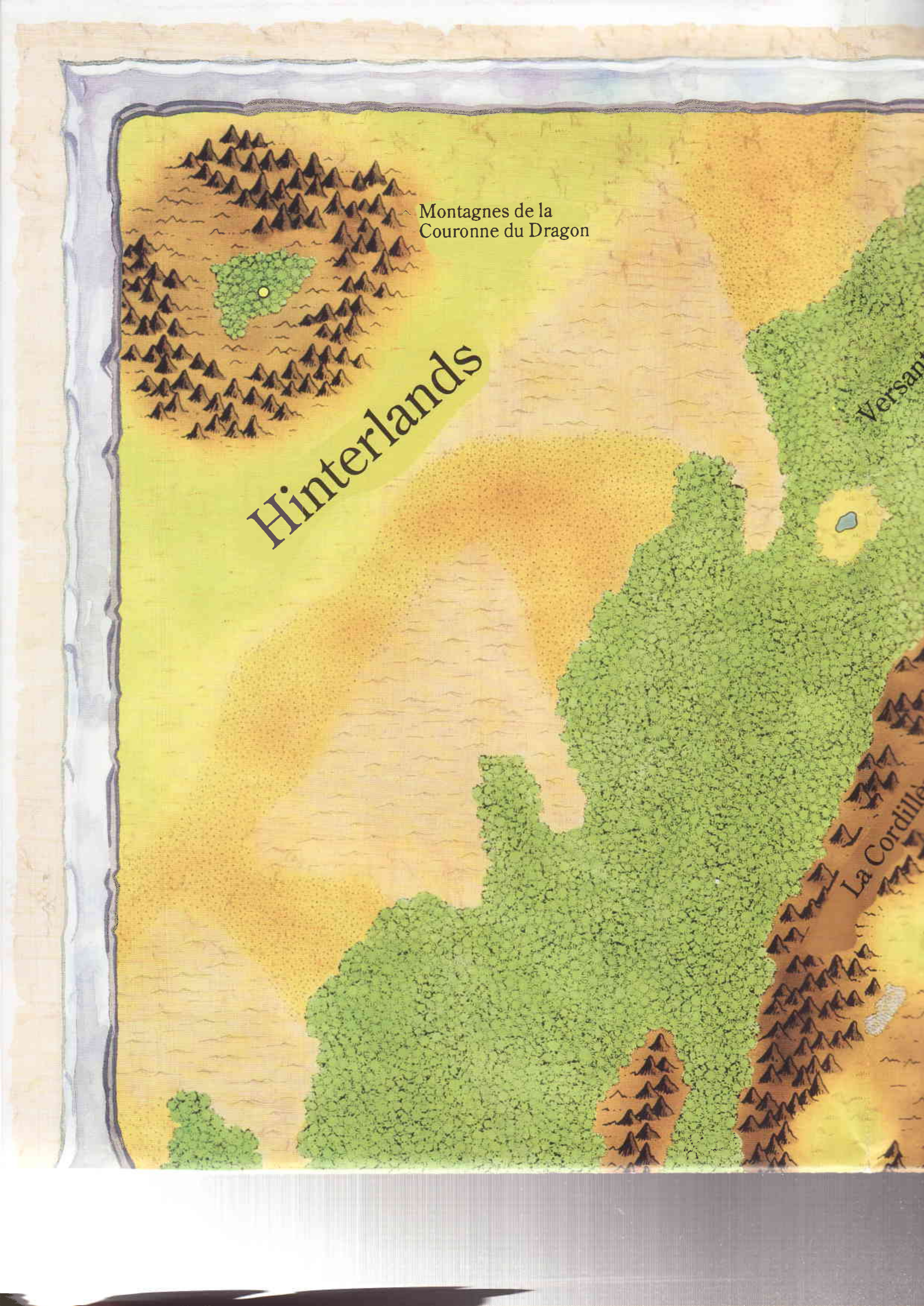


Versant Forestier
La Cordillère
DARK • SUN
WORLD
LA RÉGION DE TYR
MONTAGNES
AMAS ROCHEUX
LANDES PIERREUSES
DÉSERTS DE SABLE
BASSIN DE POUSSIÈRE
PLAINES SALÉES
FORÊT
CEINTURES VERDOYANTES
SAVANES
CHAMPS DE ROCHERS
CITÉ
VILLAGE
RUINES
ROUTE
OASIS
LIEU PARTICULIER
Walis


Altaruk
Le Bassin de Grak
Ledo
Ledopolus Sud
Oasis Perdue
Kalidnay
Chant de Sirène



Ogo
Lac des
Rêves Dorés
Makla
La Couronne
Fumante
Versant Forestier
Urik
La Cordillère
Tyr
Les
Source d'Argent
Grand Erg


Montagnes de la
Couronne du Dragon
Hinterlands


Gulg
les Montagnes du Mekillot
Point-Salé
Grande
Plaine
Ivoire
Bodach
Ledopolus Nord
Estuaire de la
Langue Fourchu
Le Palais du Dragon
Balic


S
0 15 30 45
km
Echelle = 1 cm pour 8 kilomètres
Vacillante
Fort-de-l'Arche
urchue
Le Palais de Boue
Tour Morne
Erg Sans Fin
Diesel


Draj
Puits-Amer
Mer
Pulvérulente
L'Ile au Lac
Giustenal
N


Yaramuke
Aigues-Noires
Creuset
du Dragon
Le Trou-au-Lac
Raam
Giustenal
s Plateaux
Nibenay

Au sein des contrées désolées d'Athas les cité-États se tiennent éparpillées, chacune soumise entre les griffes de son propre roi-sorcier tyrannique. Protégeant leurs situations suprêmes avec leur magie noire, ils exigent une obéissance absolue. Les foules insatisfaites sont apaisées à coup de pain et de cirque — les arènes débordant de spectateurs à la recherche d'exutoires pour leurs existences rudes.

La terre en dehors des cités n'appartiennent à personne. Des elfes sauvages courent à travers les déserts ou des thri-kreen insectoïdes étanchent leur soif de sang. Des nains élaborent des projets incompréh bles pour l'homme alors que des petites-gens canni attendent embusqués.

Athas est un monde de magie mortelle et de niques puissants, qui n'offre aucune promesse de ou même de survie.

Ceux qui n'ont pas la ruse néce pour affronter l'existence sur périront sûrement — ne la derrière eux que des osse blanchis sous les rayons tants du Soleil Sombre.

DARK · SUN
WORLD

La BOÎTE

Affrontez le feu du Soleil Sombre et pénétrez dans le plus éprouvant des mondes de jeu d'AD&D® !



DANS LES SABLES D'ATHAS VOUS AFFRONTEREZ...

Trois nouvelles races de personnages !
- **Mûls** — mi-nains, mi-hommes ; spécialement élevés pour combattre !
- **Thri-kreen** — les sauvages guerriers-mantes de la désolation !
- **Demi-géants** — élevés pour leur force et leur taille incroyables !

Trois nouvelles classes de personnages !
- **Gladiateurs** — heroes de l'arène, les guerriers ultimes !
- **Arkhontes** — Prêtres fourbes qui servent les rois-sorciers !
- **Profanateurs** — Magiciens dont les pouvoirs absorbent la vie autour d'eux !

Des PJ plus puissants !
- Tous les personnages de DARK SUN™ commencent au 3ème niveau !
- Les scores de caractéristiques peuvent aller jusqu'à 24 !
- Tous les PJ ont au moins un pouvoir psionique !
- Le nouvel **Arbre de Personnages** permet à un joueur de faire évoluer plusieurs personnages simultanément !

IMPORTANT !
Afin d'explorer le monde de Soleil Sombre il vous faut posséder un exemplaire du *Manuel Complet des Psioniques.*

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR, Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3L
United Kingdom